CAPCOM 完璧攻略シリーズ 57

NINTENDO DS

逆転裁判 蘇る逆転

真相解明マニュアル

講談社 レッカ社

GYAKUTEN SAIBAN PHOENIX WRIGHT Investigate into the TRUTH

CONTENTS

■ 基礎編 003

成歩堂 龍一 …… 004
綾里 千尋 …… 005
御剣 怜侍 …… 006
糸鋸 圭介／裁判長 …… 007

ゲームの流れ …… 008
・探偵パート解説 …… 010
・法廷パート解説 …… 011
・カガク捜査 …… 012

■ 攻略編 013

■ 第1話「はじめての逆転」…… 014
矢張 政志 …… 016
山野 星雄 …… 017
高日 美佳／亜内 武文 …… 018
・法廷パート 第一回 …… 019

■ 第2話「逆転姉妹」…… 022
綾里 真宵 …… 024
松竹 梅世 …… 025
小中 大 …… 026
ボーイ／星影 宇宙ノ介 …… 027
・探偵パート 第一回 …… 028
・法廷パート 第一回 …… 030
・探偵パート 第二回 …… 032
・法廷パート 第二回 …… 034

■ 第3話「逆転のトノサマン」…… 036
荷星 三郎 …… 038
衣袋 武志／大場 カオル …… 039

大滝 九太／姫神 サクラ …… 040
宇在 裕也／間宮 由美子 …… 041
・探偵パート 第一回 …… 042
・法廷パート 第一回 …… 045
・探偵パート 第二回 …… 047
・法廷パート 第二回 …… 050
・探偵パート 第三回 …… 052
・法廷パート 第三回 …… 054

■第4話「逆転、そしてサヨナラ」…… 056
生倉 雪夫／御剣 怜侍 …… 058
大沢木 ナツミ …… 059
狩魔 豪 …… 060
ポート小屋管理人 …… 061
矢張 政志／星影 宇宙ノ介 …… 062
・探偵パート 第一回 …… 063
・法廷パート 第一回 …… 066
・探偵パート 第二回 …… 068

・法廷パート 第二回 …… 071
・探偵パート 第三回 …… 073
・法廷パート 第三回 …… 076

■第5話「蘇る逆転」…… 078
宝月 茜 …… 080
宝月 巴 …… 081
巌徒 海慈 …… 082
多田倉 道夫／市ノ谷 響華 …… 083
御門 笹介／原反 ススム …… 084
御門 直斗／青影 丈 …… 085
・探偵パート 第一回 …… 086
・法廷パート 第一回 …… 088
・探偵パート 第二回 …… 090
・法廷パート 第二回 …… 093
・探偵パート 第三回 …… 096
・法廷パート 第三回 …… 099
シナリオ別証拠品・人物リスト …… 102

■ 資料設定編 107

成歩堂 龍一 …… 108
綾里 真宵 …… 112
綾里 千尋 …… 116
御剣 怜侍 …… 118
糸鋸 圭介 …… 121
矢張 政志 …… 122
銭形長／亜内 武文 …… 123
山野 星雄 …… 124
高日 美佳／ボーイ …… 125
小中 大 …… 126

松竹 梅世 …… 127
荷星 三郎 …… 128
大場 カオル …… 129
大滝 九太 …… 130
姫神 サクラ …… 131
宇在 裕也 …… 132
間宮 由美子／衣袋 武志 …… 133
狩魔 豪 …… 134
大沢木 ナツミ …… 135
灰根 高太郎 …… 136

星影 宇宙ノ介 …… 137
宝月 茜 …… 138
宝月 巴 …… 144
御門 笹介 …… 148
原反 ススム …… 154
市ノ谷 響華 …… 160
巌徒 海慈 …… 166
御門 直斗 …… 172
青影 丈 …… 174
多田倉 道夫 …… 175

開発者インタビュー 176
特別付録 マンガ 逆転裁判 182
また、新しい逆転がはじまる…… 190

■ 巻末特別付録 解明編 001

・攻略フローチャート …… 002
・人物相関図（完全版） …… 012

COLUMN

成歩堂だけじゃない？ 意外な人たちも持っている最初の証拠品“バッジ” …… 015
事件解決後に示すモノとは？ …… 020
新人弁護士制用達 お役立ち！ HOW TO 弁護 …… 021
オバチャンのマシンガントークを一挙公開 教えて！ なるほどくん ～弁護士ってどうやってなるの？～ …… 044
…… 055
隅から隅まで調べてメッセージを読み尽くそう …… 065
「金属探知機」以外の秘密兵器の効果はいかに？ …… 070
第二回までに浮上してきた3人の人物 …… 072
ホームページでお知らせ …… 075
「逆転裁判」で覚える英会話「Phoenix Wright Ace Attorney」 …… 077
西のカガク捜査 ホントの指紋認証とは？ …… 095

基礎編

GYAKUTEN SAIBAN
PHOENIX WRIGHT
Investigate into the TRUTH

まずは主人公の成歩堂をはじめとするメインキャラクターのプロフィール紹介と、ゲームの流れを解説していく。全5話の多彩なエピソードを遊ぶ前に、基本的な操作方法と、探偵パートや法廷パートの進め方をしっかり理解しておけば、きっとどんな事件も解決できるだろう。

絶体絶命のピンチを強運で乗り越える ギザギザ頭の熱血弁護士

成歩堂 龍一

Ryuichi Naruhodo

3ヶ月前に弁護士になったばかりの新米弁護士にして、本作の主人公。現在、御匠である千尋の事務所にやっかいになっており、第1話が法廷デビューの場である。経験不足を補う成歩堂最大の武器は、事件の真相を見抜くその直感……いや、ハッタリか？　どんなに不利な状態でも諦めず、相手をゆさぶることで真相に近づいていく。今日も「異議あり！」の声が、法廷に脱く鳴り響く。

年齢 24歳
身長 176cm
性別 男

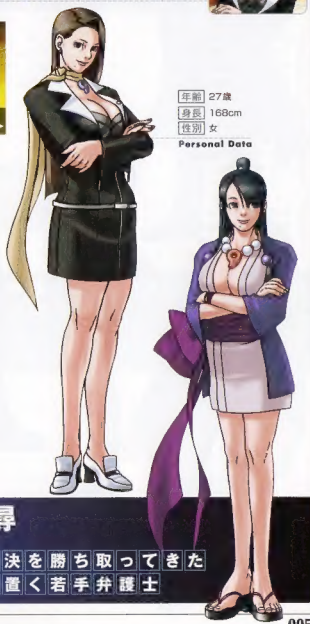
Personal Data

▲証人をタジタジにさせてしまう、お馴染のツッコミ男！

Action

Action

▲足元のおぼつかない成歩堂に、弁護のノウハウを教えてくれる



年齢 27歳
身長 168cm
性別 女

Personal Data

綾里法律事務所を切り盛りする女所長。女性ながらやり手の弁護士として名高く、初めての法廷で緊張して勝手のわからない成歩堂に、的確なアドバイスをしてくれる、頼れる師匠サマである。成歩堂が尊敬してやまない彼女であるが、ある事件をきっかけに怒劇に巻き込まれてしまう……。そして、そこからつながる驚きの展開。成歩堂も初めて知る、千尋が弁護士を目指したいきさつとは？

綾里 千尋

Chihiro Ayasato

数々の無罪判決を勝ち取ってきた 検事局も一目置く若手弁護士

©CAPCOM GYAKUTEN SAIBAN PRESENTS MYSTERY Investigation 1161 1162 CAPCOM

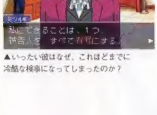
検事局始まって以来の天才検事
すべては有罪判決のために！

御剣 怜侍
Reiji Mitsurugi

検察にこの人ありと謳われる天才検事。優雅な身のこなしとクールな発言は、まさに絵に描いたようなエリート。裁判の勝率は非常に高いものの、相手を有罪にするためにはなんでもするという黒い噂も立っている。第2話から成歩堂の前に立ちはだかり、一手二手と先を打ち、成歩堂を再三窮地に陥れる強敵だ。どうやら成歩堂とは旧知の間柄のようだが、2人の関係とは？

年齢 24歳
身長 178cm
性別 男

Personal Data



▲いったい彼はなぜ、これほどまでに冷酷な検事になってしまったのか？

Action

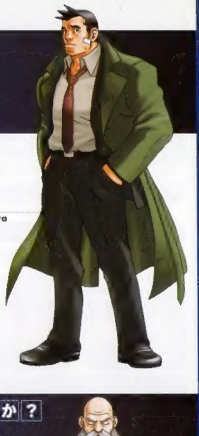
頭より足を使え！
現場一筋の古風な刑事

糸鋸 圭介
Keisuke Itanokogiri

殺人の初動捜査を担当する所轄署の刑事。頭を使うのが苦手なようで、事件現場で出会うたびに情報をもらしてくれるありがたい存在だ。そのため上司の叱責が絶えず、事件のたびに給料が減っていく薄給デカである。

年齢 30歳
身長 182cm
性別 男

Personal Data



Action

最後の言葉は無罪か有罪か？
ご存知、法廷の神サマ

裁判長
Presiding Judge

長いあごひげと、聞いたときに見せるクルクルお目めがチャームポイント。威厳たっぷり……とは正反対で、裁判中にはかなりのオトボケぶりを発揮する。また、成歩堂や御剣の進言をすぐうのみにする困った一面がある。

年齢 ??
身長 170cm
性別 男

Personal Data

Action

ゲームの流れ

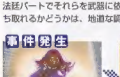
この「逆転裁判　蘇る逆転」は、弁護士・成歩堂龍一となり、依頼人の無罪を勝ち取るゲームだ。ここではゲームの基本的な流れや操作方法を解説していこう。

無罪判決を勝ち取れ

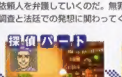
依頼人の無実を立証し、事件を真の解決に導くために必要な過程は以下の要領。ときには数回の探偵パートと法廷パートを繰り返しながら、真相を究明していくことになる。

事件発生から判決までのフロー

ゲームの基本概要は以下のとおり。探偵パートで証拠品と情報を集め、法廷パートでそれらを武器に依頼人を弁護していくのだ。無罪判決を勝ち取れるかどうかは、地道な調査と法廷での発想に掛かってくる。



シナリオはまず、事件の発生から始まる。シナリオによって展開は異なるが、その後容疑者と面会し、弁護人となる。



探偵パートでは事件現場を調査。証拠品を集め、関係者から情報を収集する。なお第1話には探偵パートはない。

探偵パートが終わると、法廷パートに突入。証人に対し尋問を行い、依頼人の無罪を主張していくことになる。

法廷バトルを乗り切り、見事依頼人の無実を証明できれば、無罪判決を受けることができる。次のシナリオへ進もう。

パートごとの操作方法

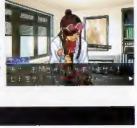
探偵パートと法廷パートでは、各ボタンの機能が異なる。また、Bボタンと Rボタンを押したままゲームを起動すると、データを初期化することができる。

	探偵パート	法廷パート
❶十字ボタン	各種項目、選択肢を選ぶ／「調べる」時のカーソル移動	各種項目、選択肢を選ぶ／尋問時の証言を前後に送る
❷Aボタン	各種項目、選択肢の決定／メッセージを送る	各種項目、選択肢の決定／メッセージを送る
❸Bボタン	キャンセル／1つ前の項目に戻る／既読メッセージの早送り	キャンセル／証言を1つ前に戻す／既読メッセージの早送り
❹Xボタン	証拠品をつきつける／くみたてる、ふきつけるの決定（第5話）	証拠品をつきつける
❺Yボタン	使用しません	マイクアイコン表示時に押しながら発言すると、つきつける、ゆさぶるが行える
❻Lボタン	特定の場所での画面切り替え	証言を待ったる
❼Rボタン	法廷記録を開く／証拠品・人物の切り替え	法廷記録を開く／証拠品・人物の切り替え／尋問時の証言に対して証拠品をつきつける
❽START ボタン	ゲームを中断（セーブ）	ゲームを中断（セーブ）
❾SELECT ボタン	使用しません	使用しません
◆タッチパネル	項目の選択や決定、メッセージの送りなどは、タッチパネルに触れることでも操作が可能	

©CAPCOM CO., LTD. 2001, 2005 ©2005 CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

シナリオは全5話

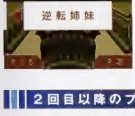
本作にはGBA版の移植である4つのシナリオのほか、DS版オリジナルのシナリオ「蘇る逆転」が追加され、全5話構成となっている。また、14ページで改めて解説するが、第5話には新キャラクターのほか、これまではなかったDSならではのカガク捜査という要素も追加されている。GBA版とはまた一味違ったプレイを楽しんでほしい。



▶最後の第5話はDS版のために作られたオリジナルシナリオ。ボリュームも十分だ

シナリオ発生のタイミング

ゲームを初めてプレイする場合、まず第1話から開始される。その後、シナリオをクリアするたびに、次のシナリオが現れる仕組みになっている。なお、発生シナリオの順番は右表のとおり。



◀シナリオをクリアすると、新シナリオが追加される。第5話のあとはエンディングだ

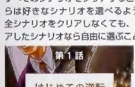
◆シナリオ

第1話　はじめての逆転
↓
第2話　逆転姉妹
↓
第3話　逆転のトノサマン
↓
第4話　逆転、そしてサヨナラ
↓
第5話　蘇る逆転

2回目以降のプレイの特徴

◆シナリオ選択が自由

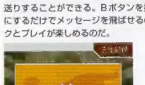
すべてのシナリオをクリアすると、次のプレイからは好きなシナリオを選べるようになる。また、全シナリオをクリアしなくても、それまでにクリアしたシナリオから自由に選ぶことができる。



◀最後したメッセージの確認や違う分岐を試すなど、プレイは一度だけでは終わらない

◆メッセージの早送りが可能

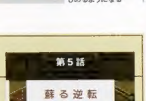
2回目のプレイでは、既読メッセージをすべて早送りすることができる。Bボタンを押しっぱなしにするだけでメッセージを飛ばせるので、サクサクとプレイが楽しめるのだ。



◀プレイ時間が大幅に短縮でき、ちょっとした合間にも楽しめるようになる

GBA版「逆転裁判」があるといきなり第5話からプレイできる

GBA版の「逆転裁判」があれば、第1～4話のシナリオを進めなくても、第5話からプレイすることができる。方法はDSカード差し込み口にDS版「逆転裁判　蘇る逆転」を、GBAカートリッジ挿し込み口にGBA版「逆転裁判」を差し込んで起動するだけだ。



▶GBA版はクリアしていなくてもOK。また、中断データが消えることもない

探偵パート解説

探偵パートで必要になるのは地道な捜査だ。
法廷に立つ前にどれだけ真相への布石を積み重ねられるかが重要。
法廷に立つ前に勝敗は決まると言っても過言ではない。

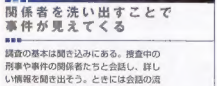
裁判に向けて情報と証拠品を集める

探偵パートでは、事件現場を中心に調査を行い、証拠品の入手、情報収集を行うことになる。また、依頼人である容疑者は留置所に拘留されている。彼らとの会話も忘れずに行うようにしよう。

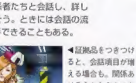
会話で情報を集める

関係者を洗い出すことで事件が見えてくる

調査の基本は聞き込みにある。捜査中の刑事や事件の関係者たちと会話し、詳しい情報を聞き出そう。ときには会話の流れで証拠品が入手できることもある。



◀証拠品をつきつけると、会話項目が増える場合も。関係ありそうなものをつきつけよう



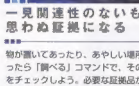
▶事件に関係するキーワードは赤く表示される。事件を把握するために、注意深く聞いていこう

POINT
会話はすべて行う

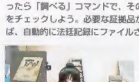
調べまくって証拠品を入手

一見関連性のないものが思わぬ証拠になる

物が置いてあったり、あやしい場所があったら「調べる」コマンドで、その場所をチェックしよう。必要な証拠品があれば、自動的に法廷記録にファイルされる。



◀目につくものがあったら、とにかく調べること。関係なさそうなものが、証拠品となる場合もある

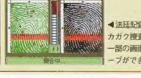


▶画面中央下に左右の矢印が表示される場所は、画面の切り替えができる。見逃さないように

POINT
画面内を徹底的に調べる

セーブについて

各パートのクリア時のほか、探偵パート、法廷パートを問わず、セーブはSTARTボタンでいつでも行うことができる。法廷パートでペナルティを受けそうなときは、あらかじめセーブをしておくといいだろう。



◀法廷記録表示中、カガク捜査時など、一部の画面ではセーブができない

法廷パート解説

法廷パートで必要になるのは論理と発想だ。
1つ1つの証言や証拠をしつこく究明する一方で、
ときに逆転の発想で真相へとたどり着くのだ。

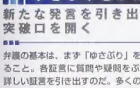
尋問で証言の矛盾を見抜き真実を引き出す

法廷パートでは、証人に対して尋問を行い、証言の矛盾を暴いていくことになる。探偵パートで入手した証拠品や情報を武器に、依頼人の無罪判決を勝ち取るのだ。

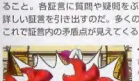
ゆさぶりをかける

新たな発言を引き出し突破口を開く

弁護の基本は、まず「ゆさぶり」をかけること。各証言に質問や疑問をぶつけ、詳しい証言を引き出すのだ。多くの場合、これで証言内の矛盾点が見えてくる。



◀一部の例外をのぞき、ゆさぶるだけならペナルティは受けない。すべての証言をゆさぶろう



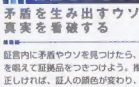
▶ゆさぶると証言が追加、変更されることがある。関係ないと思うことでも、積極的に聞き出そう

POINT
修正・追加証言はさらにゆさぶる

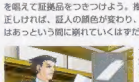
物証をつきつける

矛盾を生み出すウソと真実を看破する

証言内に矛盾やウソを見つけたら、異議を唱えて証拠品をつきつけよう。推理が正しければ、証人の顔色が変わり、証言はあっという間に崩れていくはずだ。



◀証拠品の内容と証言の内容を照らし合わせ、矛盾箇所にその証拠品をつきつけるのだ



▶証拠品のなかには、Aボタンで詳細情報が見られるものもある。必ず目を通しておくように

POINT
証拠品は詳細情報にも目を通す

ゲームオーバーについて

法廷パートではペナルティを5回受けると、依頼人の有罪判決が確定し、ゲームオーバーとなってしまう。また、特定の証言に対しては、1回間違えただけで、強制的にゲームオーバーになることもある。

◀つきつける証拠品を間違うと、ペナルティを受けてしまう

カガク捜査

**第５話から新たに導入されるのがこの「カガク捜査」だ。
特殊な捜査法を使い、犯行現場や証拠品を科学的に分析していくことで、
推理だけでは到達できなかった真相の究明が可能になった。**

第５話だけの特殊な操作方法を解説

導入されたカガク捜査法は以下に挙げた３種類。ここでは、DSならではのタッチスクリーンとマイク機能を使った特別な操作方法の紹介と合わせて、それぞれの方法が持つ能力について解説していく。

01 証拠品の解析

タッチスクリーンに表示される証拠品の角度を変えて、調べるというもの。証拠品に書かれた謎を見つけたり、法廷パートでは証拠品の正しい見方を提示したり、流れる映像を分析し矛盾点を指摘することもある。

▲タッチスクリーン下のアイコンや、各ボタンで早送りや一時停止などが行える

▲タッチスクリーンの矢印や、各ボタンで証拠品の角度を変更できる

02 血痕の検出

証拠品のなかから「ルミノール試薬」を選択し、「ふきつける」とタッチスクリーンが赤く変化。任意の場所にタッチすることで試薬をふきつけることができる。そこに血痕があれば、跡が青く浮かび上がる。

▲一見何もないような場所でも試薬をふきつけることで血痕が見えてくる

▲出血の跡だけでなく、血痕の形状により、さらなる科学捜査が可能となることも

03 指紋の採取

証拠品のなかから「アルミの粉」を選択し、タッチスクリーン上の特定の場所を選ぶと、指紋検出を行える。まず、タッチペンでアルミの粉を任意の場所にふりかける。次にマイクに向かって息をふきかけていくと、指紋の形が白く浮かび上がってくる。

▲粉をまんべんなく、かけていくのがポイント。指紋が出ない場合もある

▲何度か練習すれば、コツがつかめてくる。スムーズに採取できると、気分はもう鑑識官

攻略編

GYAKUTEN SAIBAN
PHOENIX WRIGHT
Investigate into the TRUTH

ここからはいよいよ各シナリオの流れと攻略のヒントを紹介していく。探偵パートでは簡易フローチャートとポイントのピックアップ、法廷パートでは証言に対する尋問のヒントを掲載している。どうしても迷ったときは巻末の袋綴じのフローチャートを参照してほしい。

第1話 EPISODE 1
はじめての逆転

女性モデルがマンション宅で殺害された事件で、被告人から弁護の指名を受けた成歩堂龍一。彼を指名した依頼人は、親友・矢張政志だった。初めての依頼を、無事解決できるのか？

事件内容

マンション内で殺人事件が発生。被害者はモデルの高日美佳（22）。検死によると、死亡推定時刻は午後4時～5時の時間帯。鈍器で一撃され、失血死した模様。事件当日、部屋から逃げていく矢張政志の姿が目撃されている。

殺害現場

殺害現場は、被害者が住むマンション宅。遺体のそばには犯行の凶器とされる「考える人」の置物が転がっていた。室内にはほかに凶器らしきものはなく、検察は矢張政志がこの置物を使い、高日美佳を殺害したと断定した。

目撃情報があることから、今のところは矢張が絶対的に不利な状況にある。しかも恋人だった被害者・美佳とは、最近うまくいっていなかったという、ありがたくない情報までもが入ってきている。矢張は本当に無実なのか……!?

人物相関図

証人をふくめ、事件に関わる人物は3人だけといたってシンプル。矢張と高日は恋人関係だったらしい。

成歩堂だけじゃない？ 意外な人たちも持っている最初の証拠品“バッジ”

ゲームを始めたときに成歩堂が必ず持っている唯一の証拠品、“バッジ”。弁護士の代名詞ともいえる重要なものである。しかし、じつは弁護士だけではなく、検事や裁判官にも各職種をあらわすバッジが存在するんです。あるのなら知りたくなるのが人間のサガ。そこで、御剣や裁判長の持っているバッジとそれぞれの意味を、ここで一挙公開しちゃいます！

御剣（検事）のバッジ

中心は紅い日を象徴し、そのまわりは菊の花弁と葉の模様をかたどったものだが、菊の形に見えるので俗称「秋霜烈日のバッジ」。秋の冷たい霜と夏の暑い日差しを、刑罰の厳しさと厳正な職務の理想として例えているらしい。

成歩堂（弁護士）のバッジ

ご存知、成歩堂たち弁護士が持つバッジ。一見、菊の花に見えるけど、本当はこれ、ヒマワリをかたどったもの。中心の円内には天秤の模様があり、ヒマワリは「自由と正義」、天秤は「公平と平等」を象徴している。

裁判長（裁判官）のバッジ

3種の神器の1つである「八咫（やた）の鏡」をかたどったもので、真ん中には「裁」の字のみが浮き彫りにされている。これには、「一点の曇りもなく真実を映し出し、公正な裁きを下す」という意味が込められている。

お調子者のトラブルメーカー
真面目な成歩堂とはいいコンビ!?

矢張 政志
Masashi Yahari

本事件の被害者・高日美佳殺害の容疑をかけられている成歩堂の依頼者。成歩堂とは小学校時代からの親友である。その頃から「事件のカゲに、ヤッパリ矢張」と言われ続けて23年。持ち前の運の悪さから、彼のいるところ必ず事件が起こるトラブルメーカーだが、今回のトラブルは過去ではすまない殺人事件。成歩堂に泣きついたものの、状況証拠は、圧倒的に不利な状態にある……。

Action

▲お調子者の矢張だが、決して人を殺すようなヤツではない……と信じたい

Personal Data

年齢	23歳
身長	177cm
性別	男

新聞勧誘員として働くおじさん44歳
もみ手がアヤシイ第一発見者

山野 星雄
Hoshio Yamano

新聞の勧誘員として働く、事件の第一発見者。事件当日、たまたま被害者宅の近くで新聞勧誘をしており、そのときに部屋から逃げて行く矢張の姿を目撃した。腰の低いしゃべり方とクネクネした手もみ姿が印象的で、なんとはなしに新聞勧誘業のさげしさを感じさせてしまうおじさんだ。さらに、ショックを受けるとボンと飛び上がるふさふさ頭は、44歳のせつなさをも感じさせる。

Action

▲染み付いた仕草というより、明らかに挙動不審である

Personal Data

年齢	44歳
身長	166cm
性別	男

矢張との恋はやっぱり遊び？
それとも本気？

高日美佳
Mika Takabi

事件の被害者で、マンションで独り暮らしをしていた。職業はモデルで、なかなかの美人サン。そして、信じられないことに矢張の元彼女！　事件前に矢張をふっていて、その恨みで殺害されたと見られている。

年齢 22歳
身長 169cm
性別 女
Personal Data

◀トラブルメーカー・矢張と付き合ってしまったばっかりにこんな目に？

押せば倒れるほど押しに弱い
本事件のベテラン検事

亜内武文
Takefumi Auchi

この事件の担当検事。ベテランだが押しが弱く、カン高く叫ぶ「異議あり！」の声が、ほったくもって響かない。初めて法廷に立った成歩堂でも勝つことができたところを見ても、実力のある検事とは言いがたい。

年齢 52歳
身長 164cm
性別 男
Personal Data

◀なんとなくばっとしないタイプとは、まさにこの人のためにある言葉？

Action

第1話 はじめての逆転

法廷パート Court Part 第一回

初めての弁護だというのに、いきなり殺人事件を担当。
まずは千尋のアドバイスに従って、法廷の進め方を学んでいこう。
証拠品も少ないので、無罪を勝ち取るのは難しくないはずだ。

■泣きつくように現れたのは親友・矢張政志

トラブルの末に元彼女を殺害したとされる矢張政志。いい加減で軽薄そうな男だが、成歩堂は彼が決して殺人を犯すような男ではないと知っていた。この男はおそろしく運が悪いだけなのだ……。

▶必死に容疑を否定する矢張。しかし、この男に彼女がいたとは……

■「部屋には入っていない」という山野だが……

事件の証人は、山野星雄ただ1人。証言を重ねるにつれ、その信憑性はどんどん低くなっていく。山野の「部屋には入っていない」という証言をいかに覆すことができるかが、この裁判の焦点だ。

▶なにかを隠そうと思いつく事王に証言をする山野。その不もみ意がアヤシイ！

Hoshio Yamano

証言 1 山野 星雄
～事件の当日、目撃したこと～

証人

■勧誘しておりましたら、とある部屋から、男が出てきたんです。
■男はあわてていて、ドアを半開きにしたまま、行ってしまいました。
■おかしいと思いまして、私、部屋をのぞいてみたでございます。
■すると、なんと、女の人が死んでいるじゃございませんか！
■私、腰が抜けてしまいまして。怖くて、部屋に入れませんでした。
■私、すぐに警察を呼ぼうと思ったでございます。
■でも、被女の部屋の電話は通じませんでしたので、
■それで、近くの公衆電話から通報いたしました。
■時間はハッキリ覚えてます。お昼すぎの、2時でした。
■逃げた男は、間違いなく、そこの被告人のカタでございます。

考察

しょっぱなからかなり長い証言だが、手元の証拠品や内容と大きく食い違う証言がある。説明の矛盾で確認した解剖記録をもう一度しっかり読み直せば答えは見つかる。

時間は確かに2時でしたか？

Yoshie Yamano

証人

2 山野 星雄
～死体を発見した時間について～

考察

- 死体を見つけたとき、時間が何ごえてきたんでこいます
- あの音、時報みたいな感じで……。たぶん、テレビだ…たと思います。
- あ、でも、時報にしては、2時間もズレていたんですよね？
- たぶん被害者のお…ビデオを見ていたのではないでしょうか。
- その音を聞いたから、2時だったと思い込んでしまったんでしょうね。
- どうも、ごメイワクをおかけいたしました……。

確かその時間、マンションの一帯は……

Yoshie Yamano

証人

3 山野 星雄
～《時間を聞いた》ことについて～

考察

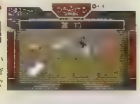
- やっぱり"聞いた"のではなく、"見た"んでした！
- 現場には、置き時計があったじゃないですか。
- ほら、犯人が被害者を殴った時間ですよ！
- おそらく、あれで時間がわかったんだと思います……

置き時計なんてどこにあるんですか!?

事件解決後に示すモノとは？

事件の真相を暴き、無事、矢張政志の無罪を勝ち取った成歩堂たち。しかし、事件は解決しても、どくなった高日美佳が帰ってくることはない。そして誰一人残る、彼女は本当に矢張のことを思っていたのかということ。裏切られたと泣く傷心の矢張を元気づけるために、千尋はある証拠品を指し示すように成歩堂を促す。それこそが、無使が矢張のことを大切に思っていた証拠なのではと・・・。

◀ある証拠品が、矢張に対する高日の気持ちを代弁している。証拠品を再確認してみよう



▶矢張と高日を結んでいたものはなにか、そうすえてみれば、答えはすぐ、わかる

新人弁護士御用達 お役立ち！ HOW TO 弁護

法廷ゲームではペナルティ5つで、ゲームオーバーになる。それはつまり、依頼人の有罪が確定してしまうということだ。むやみやたらに真実を唱えていては、あっという間に有罪判決を受けるハメになる。特に新人弁護士が陥りやすい、そのような事態を回避するためには、注意しなければいけないポイントがいくつかある。弁護の基本となる4つのポイントをレクチャーしておきたい。以下に挙げたポイントをしっかり覚えておけば、この先に起こるピンチも、きっと乗り越えることができるはずだ。ここでは、法廷がより本格化していく第2話以降に突入する前に、新人弁護士の諸君には、ぜひ目を通してもらいたい。

証拠品の情報は すべてチェック

すべての証拠品に目をとおすのは基本中の基本。詳細情報も必ずチェックするように。また、シナリオの展開とともに、内容が更新されるものもある。変更メッセージが出たら、内容を確認すること。

▶内容が更新された場合、証拠品欄に赤い文字で表示されるので、見落とすことも少ない

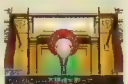
すべての証言を ゆさぶる

なかにはすべての証言をゆさぶったり、同じ証言を2回ゆさぶらないと、状況が進展しない場合もある。明らかな矛盾が見つからないときは、しつこくゆさぶるといいだろう。

▶矛盾点が見つからないときは、むやみに質問を唱えずに、ゆさぶりまくること

修正＆追加証言は 重要なポイント

ゆさぶったあとに、証言が修正、または追加されることがある。今まで隠していたということは、そこに弱みがあるということだ。さらにゆさぶりをかけ、証人を追いつめよう。



▶あいまいな証言をは、ゆさぶることで、矛盾が浮かび上がることが多い

ときには強引に証拠品を提示し 審議を進めていく必要も

証拠や矛盾が見えなくても、場合によっては無理やり証拠をつきつけないと、先に進めないこともある。ペナルティをこわがらず、ときどこ勝負で強気にいくことも大切だ。

▶ハッタリ弁護は成歩堂の得意技。証拠さえ揃いなければ、あとはこ，ちのものだ

第2話 EPISODE 2
逆転姉妹

成歩堂の上司である綾里千尋が殺害されるという、いきなりの急展開！　おまけに上京してきていた千尋の妹・真宵が被疑者の容疑者として逮捕される始末。千尋を殺害した真犯人は誰なのか？

事件内容

9月5日、綾里法律事務所の所長・綾里千尋(27)が何者かに殺害された。妻、部下の成歩堂龍一(24)が事務所を訪れたときにはすでに死亡している状態で、そこにいた被害者の妹・綾里真宵(17)が第一発見者として逮捕された。

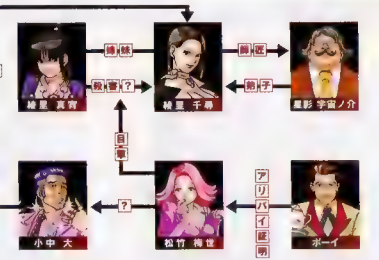
殺害現場

被害者は所長室で倒れていた。そばには犯行の凶器と言われる「考える人」の置物があり、電気スタンドの破片が飛散していた。そして、ダイイングメッセージと思われる「マヨイ」という血文字が残されていた。

にいたのは、姉の綾里真宵。状況も真宵の犯行確率は濃厚なうえ、証人の霊媒師、春美までも出現。この絶望的な状況を覆すことは、はたしてできるのか？

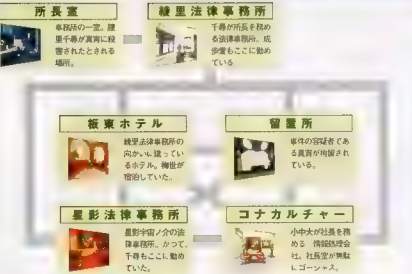
人物相関図

このなかで千尋と関わりがあるのは、姉の真宵のみ。容疑者の裏世と、捜査を進めるうちに出会う小中の関係があやしいが。



捜査パートMAP

捜査対象となる場所は多くない。事件のあった所長室には、1日置のみ入ることができる。



山から下りてきたやり手弁護士の妹は、
倉院流霊媒道の跡取り娘

綾里 真宵
Mayoi Ayasato

千尋の妹で、倉院流霊媒道の本家跡取りの資格を持つ霊媒師。実は綾里家は代々霊能力を宿す家系で、真宵いわく、千尋の能力はとにかくすごいものだったらしい。今回、千尋の頼みで久しぶりに山を下り、都会にやってきたが、こともあろうに姉殺害の容疑で逮捕されてしまう。好物はみそラーメン。人気TV番組「大江戸戦士トノサマン」の大ファンで、見かけによらずけっこうミーハー。

Action

Personal Data

年齢	17歳
身長	154cm
性別	女

▲千尋・正反対のそぶりや物、ときに、成歩堂はめまいも見舞われる

ピンクがまぶしい事件の通報者
ぶりっ子の裏に隠した本性とは？

松竹 梅世
Umeyo Shochiku

綾里千尋の殺害現場をかなり都合よく目撃した、本事件の重要駐人。やたらと腰と胸を強調した動きで、法廷でもツカミの一撃で読者のハートをわしづかみにしてしまう。普段はひらがな多用の猫撫で声で、ホテルのお坊いボーイもメロメロにしてしまう彼なだが、キレたときの素顔とさたらぁ。キレモードで連発する罵声の数々には、ある種、新鮮なボキャブラリーを感じさせてくれる。

Action

Personal Data

年齢	23歳
身長	157cm
性別	女

▲ぶりっ子モードとは裏腹に、性格はかなりねじれ気味な

あらゆる情報を売りさばく
コナカルチャーのプレジデント

小中 大
Masaru Konaka

情報処理会社コナカルチャーの社長。「コナカルチャーを足して「コナカルチャー。「おシャレだろ」というのは本人だけで、そのセンスは流暢に操る英語なみにあやしいものがある。セレブリティといえば聞こえはいいが、両手の指に輝く宝石の数々からもわかるとおり、いかにもな成金趣味。この国でもっともタチの悪い「他人の情報で商売をするプロ」と呼ばれている。

Action

▲意味をわかって使っているのか？英語力はかなり疑うにもの

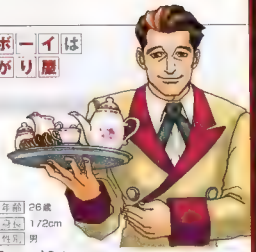
Personal Data

年齢	39歳
身長	178cm
性別	男

礼儀正しいホテルのボーイは
実は危険な目立ちたがり屋

ボーイ
Waiter

右手にはつねにティーセット。板東ホテルのボーイで、松竹梅世のアリバイ証人。見かけはいちばんマトモだが、その脳内はある意味いちばん危険。今回の事件を利用して、ホテルをビッグにすることを計画中だとか。



年齢	26歳
身長	172cm
性別	男

Personal Data

◀一見、ごくマトモ「か 会話を進めるうえ、それぞれ ありがわか くる

Action

千尋の師匠でもある
弁護士界の大物大先生

星影 宇宙ノ介
Soranosuke Hoshikage

「ウォッホン！」の咳払いで登場する、星影法律事務所の大先生。かつては千尋しこの人のもとで、弁護士のノウハウを学んでいた。怠惰のようは弁護士界の国宝といった感じだが　ましてや力になってくれるのか？

年齢	64歳
身長	166cm
性別	男

Personal Data

◀大先生の弁護はどんな感じなのだろうか？ 千尋や成歩堂と似てるのか？

Action

探偵パート Detective Part 第一回

いきなり綾里千尋殺害の容疑で逮捕されてしまった真宵。
状況証拠は真宵にとって厳しいが、彼女が姉を殺す理由などどこにもない！
まずは真宵に詳しい話を聞きにいこう。

■久しぶりに姉に会いにきたはずが……

千尋に呼ばれ事務所にやってきた真宵。しかし、彼女を待っていたのは悲しい姉の死であった。そして過程で駆けつけた糸鋸に、真宵は容疑者扱いされてしまう。面会した成歩堂は、真宵から星影弁護士に弁護を頼むようにお願いされるが……

▶千尋から見れば成歩堂はひよこ（笑）。真宵から聞かされる真実が万に…

■目撃者の女性を探そう

ホテルの窓から現場を目撃し、驚愕し、混乱したピンクの服の女性。彼女の目撃タイミングは、成歩堂が二度目に所長室に入ったとき。犯行シーンを見たわけではないが、この女性を探し出せば、真宵の疑いもすぐ晴れるかもしれない。

▶事件を通報したとされる目撃者の女性。まずはこの女性を探し出すのが先決！

◆第一回フローチャート

1 綾里法律事務所
- 所長室へ移動

2 所長室
- 千尋を調べる→証拠品「カラスの破片」を登録
- 紙切れを調べる→証拠品「留収書」を登録

3 綾里法律事務所
- 真宵と会話
- 人物「綾里　真宵（17）」を登録
- 証拠品「留収書」をつきつける

4 所長室
- 電話を調べる

5 綾里法律事務所
- 糸鋸と会話
- 人物「糸鋸　圭介（30）」を登録

6 留置所
- 真宵と会話
- 証拠品「真宵のメモ」を登録

7 綾里法律事務所
- 糸鋸と会話
- 証拠品「綾里千尋の解剖記録」を登録
- 「御剣　怜侍（24）」を登録
- 証拠品「真宵のメモ」をつきつける→証拠品「真宵の携帯電話」を登録
- 人物「成歩堂　龍一（23）」を登録

8 板東ホテル
- 梅世と会話
- 引き出しを調べる

9 星影法律事務所
- 星影と会話
- 人物「星影　宇宙ノ介　64　」を登録

10 留置所
- 真宵と会話

11 板東ホテル
- ボーイと会話
- 人物「ボーイ（25）」を登録
- 引き出しを調べる→証拠品「遺書類」を登録

2 所長室

千尋が殺害された!?

血のニオイで満ち所長室に駆け込むと、そこには壁にもたれるように倒れている千尋と、1人の女の子がいた。相当なショックを受けたのだろう。少女はその場で気絶してしまう。少女をソファに寝かせたら、犯人の手がかりを捕まえ、千尋の遺体を調べよう。

入手できる証拠品
考える人、ガラスの破片、領収書

▲遺体を調べると2の証拠品と紙切れがでてくる。紙切れも調べよう

5 綾里法律事務所

糸鋸刑事と初対面

事務所に戻ると、捜査中の糸鋸刑事と出会う。彼は成歩堂が真宵の弁護士だと思っているらしく、事件についていろいろな情報をくれる。「真宵のメモ」をつきつけると、メモリされた電話番号を控えたから、携帯電話を返してくれる。

入手できる証拠品
綾里　千尋の解剖記録、真宵の携帯電話

▲目撃者の情報はもらさないと言いつつ、しかり泣きもらしくれる

8 板東ホテル

引き出しのなかが気になるが……

梅世は一度部屋を出るので、その間に部屋のなかを調べよう。開いた引き出しを調べると、梅世が戻ってくる。彼女の怒り具合からって　大事な物が…ってあからさまいが、これ以上は調べられそうにない。ここは一度移動しよう。

入手できる証拠品
—

▲ボーイの言う通り、確かに赤の事務所が見えるが、人まで判別できるとは思えない

10 留置所

初めて知る千尋の過去

星影に弁護を断られ、気落ちする真宵。姉が殺され、味方が1人もいない彼女を救うため、成歩堂は彼女の弁護士となる。真宵と会話をすると、千尋が山を下り、弁護士を目指した15年前のことが聞ける。母を破滅に追いやった事件、そして「ナカムラ」とは誰のことなのか？

入手できる証拠品
—

▲こんな真宵を放っておけるわけがない。意を決して弁護を引き受ける

法廷パート Court Part 第一回

いよいよ始まった真冥の裁判。真冥を救うべく
弁護人として名乗り出たものの、千尋のいない今、
成歩堂は自分１人の力で無罪を勝ち取らなければならない。

■強敵との対面！　天才検事・御剣怜侍

前回はいかにも頼りない証拠品で検事だったため　新米の成歩堂でもなんとか入刀打ちできた。しかし、今度の相手は天才検事・御剣怜侍。真冥の無罪を勝ち取るには、なんとしても御剣の立証を覆す必要がある。

▶冷静な立証で成歩堂を攻めてくる御剣。多少の冷ふんごみ成歩堂を攻めてくる御剣。

証人 1 糸鋸 圭介　Keisuke Itonokogiri

～綾里 真冥を逮捕した理由～

考察

■自分は、電話の通報で事件を知り、現場へかけつけたッス！
■現場には、２人の人物がいたッス。
■被告人の綾里　真宵と、弁護士、成歩堂　龍一。
■自分は遅れず、綾里　真宵を逮捕したッス！
■その理由は？　通報者の目撃証言があったからッス！
■その通報者は、綾里　真宵の犯行の瞬間を見ていたッス！

ゆさぶって、動揺を誘ってみよう

証人 2 糸鋸 圭介　Keisuke Itonokogiri

～動かぬ証拠～

考察

■容疑者をカクホした自分は、次に、この日で現場を調べたッス。
■そして、死体のそばで、メモを見つけたッス！
■あきらかに血で"マヨイ"と書いてあったッス！
■化学分析の結果、この血は被害者のものに間違いないッス！
■そして、被害者の指には血がついていたッス！
■被害者は死ぬ前に、犯人の名前を書き残したッス！

血文字を書く余裕はあったのか？

証人 3 松竹 梅世　Umeyo Shochiku

～事件の当夜、目撃したこと～

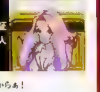
考察

■あれは、夜の9時ごろでした。梅世、窓を見たんです。
■そうしたら！　長い髪の女の人が！　お、おそれいてるじゃないですか！
■おそっているのは、もちろん被害者のちっちゃい子よお！
■女の人は、攻撃をかわしてにげたんです。
■あの子は、それを追いかけてトドメを……！

本当に真宵ちゃんを見たんですか！

証人 4 松竹 梅世　Umeyo Shochiku

～事件の当夜、目撃したこと～



考察

■梅世、ちゃんと細かいところまで見てたんだからぁ！
■被害者の女の人、最初の攻撃をかわして、右に向かって逃げたの。
■そしたら、和服の女の子が追いかけていって……
■持っていた凶器でなぐりつけたの！　凶器だって、ちゃんと見たわよ！
■時止め時計。……　弧時計ってやつ？　（考える人　の形してたわ！

これを置時計というんですか？

証人 5 ボーイ　Waiter

～梅世のルームサービスについて～

考察

■ワタシ、松竹ホテルのボーイ長をしております。
■あれは、夜の8時すぎでしたか。梅世サマからお電話がありました。
■きっかり9時に、アイスコーヒーを持ってきてほしいと。
■それでワタシ、きっかり9時に持っていったしだいでございます。
■アイスコーヒーは、間違いなくそのご婦人にお渡しいたしました。

ゆさぶって新しいことを聞き出すしか……

探偵パート Detective Part 第二回

松竹梅世の誘拐連捕で幕を閉じた一日目の法廷。
しかし、これで真実の容疑が晴れたわけではない。
解決の糸口は、梅世と一緒にいたという男性にある。

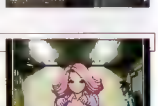
■元通りの事務所にただ1つ足りないもの……

昨日まで警察でごった返し、雑然としていた事務所は捜査も終わり、自由に出入りできるようになっている。すべてがもとどおりに整理された室内だけに、千尋がいなくなったという現実を強く実感させるのだった。

▶事務所はなにかなにまでもとどおりだった 千尋がいないとだけを除けば

■梅世の様子を見に行くと……

一日目の法廷から一夜明けた翌日、本格的な捜査の前に、連捕された梅世の様子を見に留置所へ向かうことに。しかし、相変わらずの態度でまともな話は聞けない。情報を聞き出すためにはなにか材料が必要そうだ。



▶なんとか、ホテルで一緒にいた男性のことを聞き出したかったのだが

◆第二回フローチャート

1 留置所
- 梅世と会話

2 星影法律事務所
- 写真を調べる→証拠品「写真」を登録

3 維廣ホテル
- ボーイと会話
- 証拠品「写真」をつきつける→証拠品「ボーイの宣誓書」を登録

4 留置所
- 梅世と会話
- 証拠品「写真」をつきつける
- 証拠品「ボーイの宣誓書」をつきつける
- 「おどしつける」を選択した場合は、6へ
- 「なだめすかす」を選択した場合は、5へ

5 星影法律事務所
- 真悲と会話
- 証拠品「写真」をつきつける

6 コナカルチャー
- 小中と会話
- 人物「小中 大（39）」を登録

7 星影法律事務所
- 星影と会話

8 維廣法律事務所
- ファイル棚を調べる→証拠品「新聞記事」を登録

9 コナカルチャー
- 小中と会話
- 証拠品「新聞記事」をつきつける

10 留置所
- 真実と会話

2 星影法律事務所

机の上の2枚の写真

星影法律事務所に行くと、大先生はまた不在の模様。机の上を調べてみると、真悲で「D.G号事件」と書かれた2枚の写真があり、なにかの手がかりになるかもしれないので、写真を1枚押収させてもらうことにする。

▲女性と男性が写る2枚の写真。気になるのは男性のほうだ

入手できる証拠品
写真

4 留置所

男の素性を聞き出そう

相変わらずの態度で成歩堂を小馬鹿にする梅世だが、「写真」と「ボーイの宣誓書」をつきつけると表情が一変。ここで甘い顔をすると立ち直ってしまうので、厳後のひと押しはおどしつけて情報を聞き出そう。

▲梅世は相変わらず成歩堂を小馬鹿にする態度だが、「写真」と「ボーイの宣誓書」をつきつけると表情が一変。ここで甘い顔をすると立ち直ってしまうので、厳後のひと押しはおどしつけて情報を聞き出そう。

入手できる証拠品
—

5 星影法律事務所

男性の正体が明らかに

梅世から男性の情報が聞き出せなかった場合、頼れるのは大先生のみということに。「写真」をつきつけると観念したようで、この男性が情報処理会社コナカルチャーの社長・小中大であることを教えてくれる。

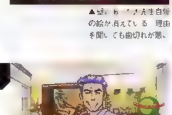
▲証拠品「写真」をつきつけると観念したようで、この男性が情報処理会社コナカルチャーの社長・小中大であることを教えてくれる。梅世を問い詰めても口を割らないが、これも致し方ない。

入手できる証拠品
—

9 コナカルチャー

成歩堂、まさかの逮捕

星影の駐と千尋が残したファイルから、しぶしぶわかってきた小中の本当の顔。「新聞記事」をつきつけ、さらに問いただすが、小中は自分の力を見せつけるかのように検事局長を電話で呼び出し、成歩堂を犯人に仕立て上げてしまう。



▲検事局長も小中の言いなり。成歩堂は犯人として逮捕されてしまう。

入手できる証拠品

法廷パート Court Part 第二回

事件の真犯人として逮捕されてしまった成歩堂。
今回の法廷には、その小中も証人として現れる。
成歩堂の無罪……すなわち小中の有罪を証明できるか!?
成歩堂の無罪……すなわち小中の有罪を証明できるか!?

■被告人にされた成歩堂の秘策とは？

心配する真宵をよそに、いよいよ被告人　成歩堂龍一の裁判が開始される。小中の思のかかった国選弁護士を断った成歩堂の逆転の一手は、自身の弁護を自ら行うというものだった。

▶成歩堂の弁は決まっている。自分の弁護は自分で証明するしかない！

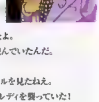
■検事や裁判長にもおよぶ小中の圧力

審議の前に現れた御剣検事。検事局長に呼ばれ、言い含められているらしい。それどころか、裁判長にすら　小中の圧力がかかっているようだ。ためらず抗議する真宵だが、御剣の反応は予想以上に冷たかった。

▶やはり御剣にも小中の圧力がかかっている。しかし御剣の表情は暴いて見える

証言 1 小中 大 ～事件の当夜、目撃したこと～

Masaru Kanaka



考察

当たり前だ　この裁判はテキ　　ーの証言１　　ウンドが　　いっぱい。　　証言を　　ポイントを追及することから

- あれはそう、ちょうど9時ごろのことだった。
- ほかん、窓のそばで書類をリーディング、読んでいたんだ。
- すると、窓のそとで物音がしたんだよ！
- ほかん、その音におどろいて、向かいのビルを見たねえ。
- すると、ボサボサヘアの男がロングヘアのレディを襲っていた！
- いうまでもなく、キミだよミスター・ベンゴシ！
- ほかん、梅匠クンを呼んだねえ！　彼女も、それはビックリだよ！
- 被告人は、その……、必死に違けたが、キミは逃いすがった！
- ジャスト・フィット！　……それで、ジ・エンドさ。

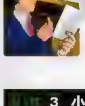
「見た」というなら、もっと正確に！

証言 2 小中 大 ～“左に逃げた”という証言～

Masaru Kanaka

考察

動揺をウソをついているために　きっとく証言が　矛盾　始め！　2時段　たくと　　ぎは　そさ。作り話には　かならない。　　証拠品を　さうはいう。

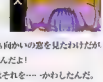


- 梅匠クンの証言は、ましいよ。……モチロン、ぼくのも、ね。
- キミがレディに襲いかかったとき、彼女はまず、右に逃げたんだ。
- そして逆いきり、彼女を投った。……これが、ぼくが見た部分だ。
- 次に彼女は、最後の力をふりしぼって、右に逃げたんだ。
- キミはそれを追いかけて、彼女にトドメをさした。
- ・・・ここが、梅匠クンの見た部分だ。
- どうだい？　キミは2回、殴ったワケさ。

この証拠品と食い違いますよ

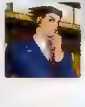
証言 3 小中 大 ～２人の証言の食い違い～

Masaru Kanaka



考察

窓　逃まれるのをおそれ　　ケ　　関は外　比べ　　ヘ　　口論かん　　こえている。　とりあえず証言。　　立ぐ　　こ　　ぶん。　について　具体的に　証言してもらおう

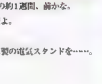


- そのぉ、なんだ。あれが倒れる音ではかぁ向かいの窓を見たわけだが
- 次の瞬間、ミス・チヒロはんに連行ていたんだよ！
- 犯人・・・キミは、懸いかかったが、彼女はそれを……かわしたんだ。
- そして、向きを変えて、ドアのカへ逃げようとした！
- キミは、そこで1発、ボカリとやったんだ！

「あれ」とはなんのことだろう？

証言 4 小中 大 ～盗聴器を仕掛けたとき～

Masaru Kanaka



考察

御剣の着衣で　盗聴の証拠がスレてきてしまった。　れ　　は　　手起なくても　　と　　ありまである　と　　ても　　ぬさが　続ける　こと　　かな。

- あれはそう、9月のアタマだから、事件の約1週間、前かな。
- ほかん、綾里法律事務所に侵入したんだよ。
- モチロン、盗聴器を仕掛けるためだよ。
- そのときにね、たしか見たんだ、ガラス製の電気スタンドを……。

いったい、どうすれば……

©CAPCOM ©SHU YAMAMOTO/PUBLISHED BY MEDIA FACTORY, Inc.

第3話 EPISODE 3

逆転のトノサマン

テレビの人気ヒーロー・トノサマンが、悪人アクダイカーンを撮影!?
テレビのなかのお話が、現実のものとなってしまった。
撮影所でトノサマン役の俳優、御星と語会した成歩堂は、
真実に言われるまま弁護を引き受けることに。

事件内容

10月18日、英都撮影所で俳優、衣袋武志（37）が殺害された。容疑者は同じく俳優の御星三郎（23）。動機は不明だが、死亡推定時刻の前、被害場所へ向かう彼の姿が目撃されていることから、緊急逮捕された。

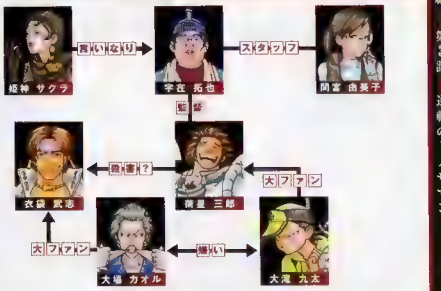
事件現場

事件があったのは撮影撮影所内の、「トノサマン」の撮影スタジオ。被害者の衣袋武志は、怪人アクダイカーンの着ぐるみを着たまま、セット付近で倒れていた。胸には、トノサマン・スピアーが突き刺さっていた。

子供たちの人気ヒーロー番組「大江戸戦士トノサマン」。その撮影中に殺人事件が！　発見されたのは、悪役・アクダイカーンを演じる衣袋武志。容疑者はヒーロー・トノサマンを演じる御星三郎だという。正義のヒーローの殺人容疑に、世間も騒然。

人物相関図

主役と敵役……2人の役者の間になにがあったのだろうか？
今のところ恐怖の陰もなく、被害の動機は不明だ。



探偵パートMAP

捜査は英都撮影所内が中心。撮影所内には、警備員のオバチャンの許可をもらえば入ることができる。

楽屋

前座が使っていた楽屋。事件のあった時刻、前座はここで着ていた？

第1スタジオ内

衣袋が殺されていた撮影スタジオ。撮影の道具が置いてある

コテージ内

第一回の調査から行けるようになる映画のハネムラ的ってある

スタッフエリア

スタッフの休憩用の場所　各部署の許可が下りれば行けるようになる。

第1スタジオ前

第1スタジオに入るための場所　アーチ状に監視カメラが設置してある。

第2スタジオ前

第一回から行けるようになる　留倉の窓がそのままになっている

撮影所正門前

英都撮影所の正門入口。警備員の詰所がある。

成歩堂法律事務所

亡き父から譲り受けた　成歩堂の事務所。

留置所

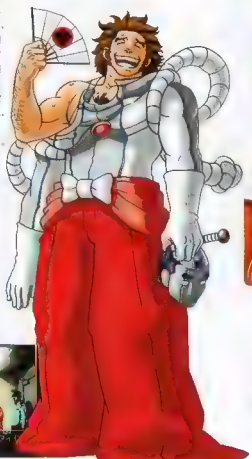
事件の容疑者である御星三郎が拘留されている

トノサマンの素顔は
子供も泣き出す強面俳優

荷星 三郎
Saburo Niboshi

事件の容疑者で、子供向けの人気ヒーロー番組「大江戸騎士トノサマン」の主役を張るアクション俳優。だが、あの絡好いい（？）トノサマンとは思えないほどに腰が低く、子供たちのイメージを壊さないようにと、イカツイ顔を隠したまま役を演じていた。その強面のためもまでばっとしない役回りばかりだっただけに、"今回はチャンスだ"と燃えていたのだがさよ、恐縮です。

Action



Personal Data

年齢	23歳
身長	185cm
性別	男

▲よっぽど師にコンプレックスがあるよう。ある意味とても個性的なのに…

かつて一時代を築いた
大アクション・スター

衣袋 武志
Takeshi Ibukuro

アクダイカーンを演じていた、本事件の被害者。かつて『ダイナマイト時』シリーズで一世を風靡した、アクション俳優。10年くらい前は飛ぶ鳥を落とす勢いだったが、5年前の撮影中の事故でケガをつき、人気が陥ってしまった。

年齢	37歳
身長	184cm
性別	男

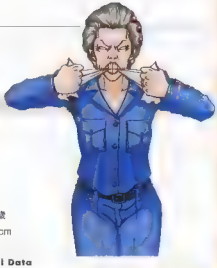
Personal Data

◀若手俳優とベテラン俳優　所変との間になにかトラブルでもあったのだろうか

英都撮影所に巣食う
オバチャン警備員

大場 カオル
Kaoru Ohba

英都撮影所の警備員。パワーのこもったマシンガントークを武器に、野次馬たちを追い払うのが仕事（？）だ。本人いわく、昔は大道具仲間の間ではちょっとしたスターだったらしい。年齢不詳、性別　…オバチャン？



年齢	？歳
身長	？cm
性別	？

Personal Data

◀お説教をさせたら世界一、これぞ日本のオバチャンの正しい姿　かな？

Action

©CAPCOM GYAKUTEN SAIBAN PRODUCTION Licensed exclusively to NINTENDO

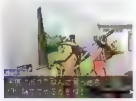
帽子にTシャツ、背中の刀
全身トノサマンの追っかけファン

大滝 九太
Kyuta Otaki

全身をトノサマングッズでかためた、「トノサマン」の大ファンの男の子。警備の目をかいくぐってトノサマンを追っかけまわす、オバチャンの天敵だ。けっこう生意気な性格で、子供扱いされるのが大キライ。

年齢 7歳
身長 128cm
性別 男

Personal Data



◀生意気だけどまだまだ子供。抜けな、背中の剣が間抜けでかわいい

Action

あのキテレツ番組は
この男の頭から生まれた

宇在 拓也
Takuya Uzai

「大江戸戦士トノサマン」を生み出した、天才（？）監督。見たまんまのオタク監督で、なにげに帽子にはちょんまげがついている。プロデューサーの姫神は、彼に「トノサマン」制作のチャンスを与えた大恩人らしい。

年齢 32歳
身長 167cm
性別 男

Personal Data

◀真実を見つめる視線はちょっと危険。オタク心をえぐいに刺激されるっぃ

Action

英都撮影所を救った
プロデューサー

姫神 サクラ
Sakura Himegami

背が高く、成歩堂も思わず見とれるほどのスッとした美人。漂れる寸前だった英都撮影所を立て直したやり手のプロデューサーであり、撮影スタジオのスタッフにとっては、神サマのような存在っぃい。

年齢 34歳
身長 166cm
性別 女

Personal Data

◀口数が少なく、いつもちょい感じている姫神。どこか神秘的でもある人物

Action

かなり不器用だけど
まじめな大道具担当嬢

間宮 由美子
Yumiko Mamiya

英都撮影所で、道具係として働く18歳の女の子。おかっぱなばかりの撮影所のなかで唯一まともな会話ができる、まるで漂流期のような女の子だ。道具係を任せられているわりには、手先がかなり不器用。

年齢 18歳
身長 155cm
性別 女

Personal Data

◀彼女もトノサマンのファン。トノサマンのトレーディングカードを集めている

Action

探偵パート Detective Part 第一回

荷星のアリバイは、本人が主張する“寝ていた”ということだけ。
無罪を主張するには材料が少なすぎるので、
まずは事件の概要を知るために、撮影所を調べる必要がある。

■真宵が成歩堂のアシスタントに

千尋の裏切を受け続け、成歩堂法律事務所をスタートさせる成歩堂。そして、今回から真宵がアシスタントになり、事件の概要を手伝ってくれる。また、事務所では真宵に捜査の相談や、捜査中に気づいたことを聞くことができる。

▶ホクとソ　ウミの会話は聞きつつ　ここに結成？　ドウ役はもちろん真宵

■事件現場へ向かおう

まずは、事件現場となった英都撮影所がどんな場所であるのかを知ることが必要だ。また、目撃者や撮影所関係者の洗い出しも同時に行っていく必要がある。1日目は、事件の概要を正確に知ることから始める。

▶証人証拠は荷星にとって不利だが、まだ見えていないことがありそうだ

◆第一回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話

2 留置所
- 荷星と会話
- 人物「荷星　三郎（29）」を登録

3 撮影所・正門前
- オバチャンと会話
- 人物「オバチャン（??）」を登録
- 人物「衣袋　武志（37）」を登録

4 留置所
- 荷星と会話
- 証拠品「荷星　三郎の依頼状」を登録

5 撮影所・正門前
- オバチャンと会話
- 証拠品「荷星　三郎の依頼状」をつきつける
- 証拠品「上映順」を登録

6 第1スタジオ前
- 赤猫と会話
- 証拠品「衣袋　武志の解剖記録」を登録

7 撮影所・正門前
- 真宵と会話
- オバチャンと会話

8 楽屋
- カバンを調べる→証拠品「カードキー」を登録

9 第1スタジオ前
- 第1スタジオへの入口を調べる

10 第1スタジオ内
- カメラを調べる
- スタッフと会話
- 人物「スタッフ（18）」を登録

11 撮影所・正門前
- オバチャンと会話
- コンピュータを調べる→証拠品「荷星（?）の写真」を登録

3 撮影所・正門前

立ちはだかるオバチャン警備員

英都撮影所にきた成歩堂と真宵だが、厳格に入るや否や、警備員のオバチャンが立ちはだかる。話を聞くと、このオバチャンが事件の目撃者であることがわかる。荷星からの依頼状を持ってこないとなかに入れないので、いったん出直そう。

▲事件のあった時刻ここを通ったのは何星くんだけというが

入手できる証拠品
ー

4 留置所

荷星の言葉にウソはないか？

オバチャンは荷星の姿を見たと言っていたが、“寝ていた”という荷星の言葉にもウソはなさそうだ。疑問は残るが、とりあえず撮影所に入るための依頼状を、荷星に書いてもらうことに。これでオバチャンの壁を突破することができる。

▲荷星も　警備員のオバチャンには頭が上がらないらしい

入手できる証拠品
・荷星　三郎の依頼状

6 第1スタジオ前

決定的な証拠とは？

やっぱりいた糸鋸刑事。彼と荷星の担当弁護士になったことを伝えると、「衣袋　武志の解剖記録」がもらえる。また警備員のオバチャンから、犯行の証拠となる決定的な写真をもらったという。気になるが、これ以上の情報は聞けないようだ。

▲今回の捜査にはまだ自信があるらしい　向やかな笑いが不気味だ

入手できる証拠品
・衣袋　武志の解剖記録

8 楽屋

荷星のカバンを物色

糸鋸刑事から許可が下りて、スタッフエリアへの出入りが自由になった。さっそく荷星の楽屋へ行き、部屋のなかに置いてある荷星のカバンを調べると、第1スタジオに入るための「カードキー」を入手できる。

▲楽屋のちょっとした小道具や衣装がたくさん。やたら詳しい真宵だった

入手できる証拠品
・カードキー

10 第1スタジオ内

新たな不審人物が浮上

カメラを調べると、スタッフの女の子に呼び止められる。事件当日のことを聞くが、荷星のアリバイの裏は取れなかった。代わりに、事件当日に人の気配を感じたという人事な話が聞ける。もしかして真犯人か？

▲スタジオ入る人間はオバチャンが必ずチェックしているはずだ

入手できる証拠品
—

11 撮影所・正門前

鬼の居ぬ間にプリントを

スタッフに聞いた「人の気配」について尋ねると、オバチャンは烈火のごとく怒りだし、話所を離れる。この隙に話所のコンピュータを調べ、例の写真をプリントアウトすることに。この写真こそ、「決定的な証拠」なのだが……。

▲これは荷星“ばなくトノサマンでは、逆に有利な証拠となりそうだ

入手できる証拠品
荷星（？）の写真

オバチャンのマシンガントークを一挙公開

強烈なインパクトとともに登場、忘れたくてもも忘れられない存在となった「オバチャン」。彼女が目にもとまらぬ速さでしゃべり倒していたセリフ、真にないていた方のために一字一句逃さず完全掲載しました。とくとご賞味ください。

その1 正門前にて

まったく最近の若いモンときたら、何かあると、すぐにこうだね。

昼間っから、こんなところで油売っちゃって。

仕事はどうしたの？

弁護士なんてそんなヒマなモンなのかいそれならオバチャンも弁護士になればよかったよオバチャンが若いころはこんなことはなかったよ。

若いムスメがこんなへなちょうこうしてあるなげかわしいねえ日本の将来はどうなるんだろうねえまったくムスコはムスコでも33年も電話をよこさないしさ。

その2 正門前にて

だいたいその若いムスメはみんなアレよっぺんぺしゃんりすぎやあるっとないことっヤキトーなことばっかりだよオバチャンがワカいコロはそんなことはなかったわんな思いやりってもんがあったそれが今じゃナニかと言えばカゲグチばっかりでオバチャンかないい。

うおおおおおおおおおおおおっ！

その3 法廷にて

“オオバサン”も“オバチャン”もたいして変わらないでショ。

そうそう、オバチャンもホラ、若いころからオバチャンだったワケじゃないでしょだからねえムカシはよくイジメられたりもしたワケよこれで。

中学生のころアコがれていた将棋部のキンパイがいてねェそのカレにサオバチャン呼ばわりされたときはもうオバチャン泣いちゃったわねェ

法廷パート Court Part 第一回

昨日の調査では、荷星のアリバイの裏は取れなかった。しかし、審議を有利に進めるための情報はいくつか手に入っている。今回の焦点は、トノサマン＝荷星の図式を崩せるか否かだ。

事件現場と周囲の位置関係を整理

審議はおなじみの糸鋸刑事の報告から始まる。彼の説明からわかるとおり、今回の事件では撮影所全体の位置関係と、関係者たちがいた時刻が重要になる。上図図と合わせて説明してくれるので、よく覚えておこう。

▶午後1時1、オバチャンが話所に入ってから話所の人の動きが事件の焦点」なる

Kaoru Ohba

1 大場 カオル
～事件当日について～

考察

荷星が通ったと、自信満々に言うオバチャンしかし、昨日手に入れた証拠は偽、ふ、ふ、ふ等の言うこと、ぐ、ぐ、ぐ

Kaoru Ohba

3 大場 カオル
～事件当日について・つづき～

- イブクロちゃんが死んだ時間は、午後2時30分だったよネ。
- その時間までに、オバチャンが見た人間は、この4月だけだヨ。
- 他には誰も、スタジオへ行ったヤツもいないんだ。
- もしいたら、このオバチャンが見ているはずだからネ！

写真のココを見てください！

Kaoru Ohba

4 大場 カオル
～“もう1人の人物”のこと～

- オバチャン、その日の背景が終わると、もうひとシゴトあるの。
- パソコンに記録された写真をチェックするんだけどサ。
- 急やくしない写真のデータは、オバチャン、消したりもうのよ。
- そういえば、事件の日、1枚、消した覚えがあるヨ！

だ、誰が写っていたんですか？

Kaoru Ohba

5 大場 カオル
～口止めされていたこと～

- オバチャン、美都撮影所から口止めされていたことがあるの。
- 事件のあった日、実はあの撮影所には、他にも人がいたのよネ。
- その人たち、“リレイレは事件に関係ないから”だってサ。
- “撮影所にはいなかったことにしてくれヤマエ”なんて、言って。
- オバチャンがうたがわれるんなら、アイツらも巻き込んじゃおうかな！

誰がいたのか、はっきりと！

第3話 逆転のトノサマン

探偵パート Detective Part 第二回

オバチャンの証言のなかに出てきた、ファンの子供。
そして、オバチャンを口止めしていたプロデューサーと監督。
彼らを探し出し、事件についての新しい情報を聞き出そう。

■新たな3人の人物を探し出そう

新たに浮上してきた、3人の人物。そういえば、前回の調査のとき、スタッフの女の子も人の気配を感じたと言っていた。スタッフが感じた人の気配とは、この3人のうちの誰かなのだろうか？再び美都撮影所へ向かうことに。

▶この2人に会うには、撮影スタンバイ中くらいのようそうだ

◆第二回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話

2 スタッフエリア
- スタッフと会話
- 給水口を調べる→ペットボトルを選択

3 撮影所・正門前
- スタッフと会話

4 楽屋
- 琴音と会話
- 人物「カントク（32）」を登録

5 撮影所・正門前
- オバチャンと会話

6 第2スタジオ前
- 真宵と会話

7 スタッフエリア
- 九太と会話
- 人物「人間 九太（?）」を登録
- 証拠品「カラッポのボビン」を登録

8 撮影所・正門前
- 証拠を調べる→証拠品「[illegible]」を登録
- 右側にある[illegible]を調べる

9 第2スタジオ前
- 右側にある[illegible]を調べる

10 コテージ内
- 姫神と会話
- 人物「姫神 サクラ（34）」を登録
- 証拠品「姫神のメモ」を登録

11 楽屋
- 証拠品「姫神のメモ」をつきつける

12 第1スタジオ内
- イスを調べる→証拠品「台本」を登録

13 コテージ内
- 証拠品「台本」をつきつける
- 姫神と会話

14 第1スタジオ前
- 証拠品「サルマゲどんのクビ」を登録

15 成歩堂法律事務所
- 千尋と会話

16 撮影所・正門前
- オバチャンと会話
- 証拠品「カードキー」をつきつける→証拠品「トノサマンのカード」を登録

17 スタッフエリア
- 九太を受け

18 楽屋
- 九太と会話
- 証拠品「トノサマンのカード」をつきつける

19 コテージ内
- スタッフと会話
- 証拠品「トノサマンのカード」をつきつける→証拠品「レアカード」を登録

20 楽屋
- 証拠品「レアカード」をつきつける
- 九太と会話
- 証拠品「“栄光の足跡”」を登録

2 スタッフエリア

真実、排水口を壊す

スタッフエリアに行くと、昨日会ったスタッフの女の子が仕事をしていた。どうやら排水口をふさいでいたらしい。女の子はオバチャンの代わりに詰所に行くので、その際に排水口を壊しておこう。これもトノサマンファンの子供のため。

▲ごくり、、、おかないと、子供が入ってこれなくなってしまう

入手できる証拠品
—

3 撮影所・正門前

プロデューサーはどんな人？

オバチャンが連行されため、正門前の詰所にはスタッフの女の子がいる。話を聞くと、彼女も撮影所長から口止めされていたようだ。プロデューサーはこの撮影所にとって神様のような存在で、その人をかばってのことらしい。

▲ヅブれかけていた撮影所を立て直したやり手のプロデューサーとは？

入手できる証拠品
—

7 スタッフエリア

追っかけファンを発見

例の排水口から入ってきたのだろう。スタッフエリアにはトノサマンの熱狂的なファン、大滝九太がいた。事件について尋ねると、「ゼンノ見てた」という驚きの必事が。しかしそれ以上は教えてくれず、九太は逃げ去ってしまう。

▲九太はいったいなにを見たのか？　事件のカギを握っていそうだ

入手できる証拠品
カラッポの小ビン

8 撮影所・正門前

コテージのカギを入手

駅前で別れてからすでにオバチャンがまたいない。どこに行ったのかと思っていると、遠くから誰かを追いかける声が聞こえた。どうやら相手は九太らしい。この隙に詰所を調べ、「コテージのカギ」をもらっておくことに。

▲このカギがあれば、第2スタジオ前から3ファーシに行ける

入手できる証拠品
コテージのカギ

10 コテージ内

やり手プロデューサーついに登場

第2スタジオ前で3ケージのドアを調べると、出入りできるようになる。なかによプロデューサーの姫神サクラがいるが、台本を探していると思ってまるで取り合ってくれない。話を聞き出すためには、機嫌を取る必要がありそうだ。

▲おや、もすれば少しは話をしてくれるようになるかも

入手できる証拠品
姫神のメモ

12 第1スタジオ内

姫神所望の台本を入手

楽屋にいた宇佐監督は、台本をどこかに忘れてきてしまったと言う。監督の行きそうな場所ということで、スタジオにやってきた成歩堂たち。予想どおり　監督用のイスの上に台本が置きっぱなしになっていた。

▲監督用のイスの上に台本がある　さ　そく姫神に届けよう

入手できる証拠品
台本

16 撮影所・正門前

人質とカードキーを交換

息切れしているオバチャン。心臓が痛くなるまで九太を追いかけていたらしい。捕まえられなかったものの、九太が落としていった「おるもの」を入手に取ったと言う。カードキーと交換したその人質とは、「トノサマンのカード」だった。

▲移動場所に入るには第1スタジオのカードキーが必要

入手できる証拠品
・トノサマンのカード

20 楽屋

聞かなければよかった？　九太の話

「レアカード」をつきつけると、九太は質問に答えてくれるようになる。トノサマンの話で盛り上がると、九太がこれまで撮影したトノサマンの「栄光の足跡」がもらえる。さらに、事件のことを聞くと、思ってもいなかった内容が　。

▲九太の証言は成歩堂に有利　隠そうとしたところに糸鑑が現れる！

入手できる証拠品
・"栄光の足跡"

法廷パート Court Part 第二回

荷星のアリバイを証明するどころか、
相当やばいピンチに陥ってしまった前日の調査。
なんとかして判決を引き延ばさなければ……。

■事態は荷星に不利に進んでいるが……

▶笑いかけの荷星を見て、フワニとをいう千尋。確かに状況はげっぷろ。

審議開始の前に、荷星と面会する成歩堂。シナリオが悪い方向に進んでいるのを悟ったのか、荷星はかなり不安そうだ。しかし千尋の言うとおり、本当に無罪なら、見落としているなにかがきっとあるはずだ。

Tokuya Uzai

証人 1 宇在 拓也
～事件があった日のこと～

考察 宇在は昼を食べていないと言うが、それではウソ［　　］実［　　］ふくれ［　　］すき［　　］腹［　　］ほか［　　］のかわからぶん。

■あの日は、朝の8時ごろ、処都スタジオに入ったけど。
■1前中は、ん～と、アクションの打ち合わせ、かな。（考）
■なんか、思ったより、時間が切かっちゃったんだよなあ。
■おヒル、みんなはスタッフエリアでゴハン食べたみたいだけど、
■コテージでカイギがあったから、ボク、食べられなくて。
■カイギは、ケッキョク1時までやってたのかな。
■カイギ中は、……えーと、誰も席を、その、立たなかったな。

ホネつきステーキはおいしかったですか？

Tokuya Uzai

証人 2 宇在 拓也
～“休憩”について～

考察 なんだかおおざっぱな証言が［　　］思いっきり［　　］ついてるような［　　］ここは相当［　　］1つ1つの証言、ゆさぶりをかけてみる［　　］かな。

■たしかに、休憩はとったけどさあ……（怒）
■たった15分だよ、15分。
■第1スタジオで殺人なんて、できるわけないだろお。（笑）
■ホネつきステーキ食べてるだけで終わっちゃうって！（怒）

ゆさぶればボロが出るかも……

Kyuta Otaki

証人 3 大滝 九太
～事件があった日のこと～

考察 撮影所での九太との会話で証言の矛盾を思い出してみると、確かにウソの証言のようだ。ウソをつく［　　］なぜ［　　］そんなことをするのだろう。

■オレ、一度トノサマンのリハーサルが見たくてさあ。
■インターネットで場所を見て、あの日、撮影所に行ったんだ。
■警備員のオバチャンに見つからないように、道のそとの林をとおって、
■オレ、とにかくスタジオにたどりとしたんだ。
■とちゅう、30分くらい道にまよっちゃったんだけど。
■スタジオのところに出たら、トノサマンがいただ！
■オレ、うれしくて、見てたら、悪人の男にさされた。
■トノサマンは……モチロン、その悪人をたおしたよ！
■もしカメラを持っていれば、シャッターチャンスだったよ。

いつも持ってるって、言ったよね？

Kyuta Otaki

証人 4 大滝 九太
～見ていたことについて～

考察 トノサマンの戦いを間近に見た感動の様子がわかる証言だが、感動しすぎて詳しいことがよくわからない。悪人はなぜ動かなくなったのか？ ここは強く攻めてみよう。

■た、たしかにカメラは持ってたけど。
■もう、イッシュンも［］がはなせなかったんだ。
■トノサマンに悪人がおそいかかってきあ！
■そして……悪人は、動かなくなったんだ！
■強いよなあ！ やっぱり、トノサマンは！

悪人をどうやって倒したんだい？

Kyuta Otaki

証人 5 大滝 九太
～“写真は撮らなかった”？～

考察 最後の証言をゆさぶり、さらに追及すると、証言が変更される。そしてその証言は、写真の証拠品と矛盾し矛盾している。さらに追及して、事件の真相を聞き出そう。

■オマエのいうとおりだよ。
■トノサマンが、悪人の子をふり回すほどいたから、
■オレ、写真を撮ろうと思って、カメラを構えただけど。
■レンズが曇かなくって。ちょっと間に合わなかったんだ。
■そ……それで、オシマイかな。

ここにカンペキに集めているんでしょ！

探偵パート Detective Part 第三回

衝撃の大ドンデン返しで、二回目の審議も乗り切った成歩堂。
しかし、調査期間は本日で最後。いまだ明らかにならていない被疑者を設審した真犯人を、今日こそ探し出さなければならない。

■犯人はどっちだ!?

昨日の裁判で助けてくれた千尋の霊は消え、真宵は元に戻っている。隣豊中は記憶がないらしく、裁判の内容を伝える成歩堂。そこ話したとおり、真犯人はコテージ内にいた誰かということになる。それは誰か？　プロデューサーか？

▶これもわかっていないポイントの1つなにが犯人との関わりは あったのか？

■昨日の審議は大きな波紋に

成歩堂自身も驚いた、昨日の審議で明らかにされた新事実。矢張刑事によると、裏の世、検事局でも大もめの様子。あくまで容疑を犯人として追及するか、それとも真犯人を探し出すかの二派に分かれて論争となっているらしい。

▶スタ　フエリアで捜査中の糸鋸刑事とうやら御剣検事はご立腹らしい

◆第三回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話

2 留置所
- 希星と会話

3 撮影所・正門前
- オバチャンと会話

4 スタッフエリア
- 矢張と会話
- 証拠品「メ　キの固　睡眠薬のビン」を登録

5 楽屋
- スタッフと会話
- 証拠品「"栄光の足跡"」をつまつける

6 撮影所・正門前
- オバチャンと会話
- 証拠品「睡眠薬の小ビン」と「ステーキの皿」をつまつける
- 証拠品「5年前の事故の写真」を登録

7 第2スタジオ前
- 物理と会話
- 証拠品「5年前の事故の写真」をつまつける

8 コテージ内
- 姫神と会話

5 楽屋

5年前に起こった撮影の事故とは？

楽屋ではスタッフの矛、助屋の荷物を片付けていた。「トノサマン」は今週で最終回。撮影所が今後下供番組を作らないという話に真宵は大憤慨。「栄光の足跡」を見せると女の子は元気づき、5年前の事故について話をしてくれる。

▲今後「5年前の事故を調べ」姫神の言いなになっていた？

入手できる証拠品
—

6 撮影所・正門前

オバチャンから5年前の写真を

衣袋が現場になりましたということを認めようとしないオバチャン。証拠を見せろと言うので、スタッフエリアで手に入れた「睡眠薬の小ビン」と「ステーキの皿」をつまつけるとようやく納得し、5年前の事故のことを話してくれる。

▲明らかになった5年前の事故。不可抗力だったと言うが

入手できる証拠品
5年前の事故の写真

7 第2スタジオ前

写真を見た姫神の反応は？

今のところ、もっとも怪しいのが姫神プロデューサー。衣袋にトノサマンの着ぐるみを盗ませたのは彼女なのか？　なにを聞いてもうくに答えてくれないが、「5年前の事故の写真」をつまつけるとコテージ内で話そうと切り出してくる。

▲写真を見て「…」姫神の冷たい姫神　そして　ア　ンへ行ってしまう

入手できる証拠品
—

8 コテージ内

暴力団に囲まれ大ピンチ！

場所を移した途端、雰囲気が変わる姫神。そして、5年前の事故は、衣袋が故意にしたことだと明かす。驚く成歩堂たちをよそに、暴力団が現れ写真を奪おうとする。大事な証拠品が奪われそうになる瞬間、頼りにならない男、糸鋸が！

▲衣袋の証拠品　この写真をなぜ姫神は奪おうとするのか？

入手できる証拠品
—

法廷パート Court Part 第三回

いよいよ最後の審判の日がやってきた。審議のポイントは、
姫神が衣装を殺害したのかどうかという部分。
そこを証明することができれば、荷星の無罪は確定する。

■姫神のアリバイを突き崩せ

前回、成歩堂が聞いた、殺害現場は第2スタジオだったという説。検察側はこれを崩すために、事件当日コテージにいた、姫神を召喚している。宇在のアリバイはウソがなかった以上、犯人は姫神しかいない！

▶自信がないのかそれとも自信の裏づけなのか。御剣はやぶにらみだ

1 姫神サクラ ～事件があった日のこと～

Sakura Himegami

証人

考察

コテージのそばまで～アルバムには、確かに、望美田の姿があった。しかしその頃、コテージは、もぬけの殻だったはず！　最後の証言、「ディナー直前、ちょっとつまみ食い」

■……正午の少し前に、第2スタジオのコテージに入ったわ。
■会議が始まったのは、正午、終わったのは1時。
■それから、リハーサルがあるから第1スタジオへ。
■……そう、つかれてたから、宇在に誘ほされたわ。
■会議の休憩は、2時30分から15分間だった。
■宇在といっしょに、コテージの前でホネつきステーキを食べていたわ。

ホネはどこにいったんですかね!?

2 姫神サクラ ～死体を見つけたあとのこと～

Sakura Himegami

証人

考察

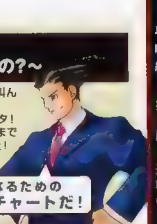
6番目の証言をゆさぶると、第4の証言が必要になる。ウソのウソが何かよう。その証言は…法廷記録を参考にすると、ウカキしたのは荷星のはずだ。

■死体を見つけたときは、宇在や警備員の大場がいたわ。
■スタッフの子もいたし、いなかったのは、荷星だけ。
■すぐに警察を呼んだわ。荷星もおくれてやってきて。
■警備員の人場が入さわぎだった。"こいつが犯人だ"って。
■アタシは、その場にいなかったことにしてもらって。
■いったんコテージに、台本や演出ノートを取りにもどったわ。
■そしてそのときは、そのまま帰ったわね。

ケガをしていたのは荷星さんです！

教えて！　なるほどくん ～弁護士ってどうやってなるの？～

成歩堂の勇姿を見て、「興味あり！」と叫んで法廷で活躍したくなったアナタ！弁護士のなり方を本気で知りたいアナタ！そんなアナタのために、弁護士になるまでの過程を、成歩堂クンに聞いてみました！



これが弁護士になるための完全攻略フローチャートだ！

● 試験で勝負!!

一次試験

ここは一般教養の試験のようなもの。大学2年程度の単位を取っていれば、ここは免除される。だから大学卒業者は、受けなくてよい。

択一試験

まずこの試験では、60問もある問題を3時間半で解かなくてはならない。ここで、8～9割の受験者が落ちてしまう。最初の試練と言える。

論文試験

この試験がいちばん難関。出題された問題を論じるため、なんと1日6時間（!）で2日間も試験を受ける。根気と集中力が必要とされる。

口述試験

ここは面接方式。試験官から出される問題に答えていく。1問20分くらいで3問目のため時間は長くないが、いちばん緊張すると言われる。

● ロースクールで勝負!!

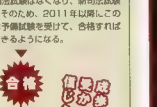
2年or3年学ぶ

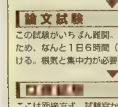
ロースクールでは、在学期間が2年と3年のコースに別れる。入試の時、2年コースでは法律の問題が出て、3年コースでは出ない。そのため、大学で法律を学んでいない人は3年コースを、法学部とかを出ている人は2年コースを受験するようだ。

新司法試験

これは、司法試験と内容はほとんど同じ。じつは2011年には今の司法試験はなくなり、新司法試験だけになるようだ。そのため、2011年以降にこの試験を受けた人は予備試験を受けて、合格すれば新司法試験を受験できるようになる。

合格



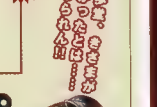


やったぁ、これでアタシも弁護士になれるんだ！

合格

研修

晴れて合格したら、研修センターで勉強や実習をして、自分が弁護士になるか、検事を目指すか、それとも裁判官になるかを考える。そう、じつは御剣も裁判長も、成歩堂の先輩というワケだ。



晴れて弁護士に！

第4話 EPISODE 4

逆転、そしてサヨナラ

クリスマスに起こった、検事による弁護士撲殺という衝撃の事件。
あの御剣が、なぜ殺人などを犯したのか……？
御剣を信じる成歩堂だが、はたして彼を助けることはできるのか？
そして、成歩堂と御剣の関係がついに明らかになる。

事件内容

12月25日、午前0時頃。ひょうたん湖で若手検事による弁護士射殺事件が起きた。容疑者は御剣怜侍（24）。目撃者の通報により、逮捕された。被害者の弁護士・生倉雪夫（48）との接点はなく、動機は不明とされる。

被害現場

犯行現場は、ひょうたん湖。貸しボートの上で、被害者を射抜いた模様。現場の検事、凶器はピストルと判明。目撃者の通報どおり、ピストルには御剣怜侍の指紋がついていた。事件当日は気温が低く、人通りは少なかった。

謎多き本事件の被害者
いったい、どんな人物なのか？

生倉 雪夫
Yukio Namakura

ひょうたん湖で殺害された被害者。御剣によって、心臓に撃ち込まれた一発の弾丸が死因とされている。これまでの事件と異なり、彼に関する詳細は謎に包まれている。まずその点を明らかにする必要があるだろう。

年齢 48歳
身長 168cm
性別 男
Personal Data

◀矛盾のない御剣。よって、彼はなぜ狩られなければならなかったのか？

数々の有罪判決を作った末に
自らが有罪になってしまうのか？

御剣 怜侍
Reiji Mitsurugi

ひょうたん湖で生倉雪夫を射殺したとされる、本事件の容疑者。言わずと知れた天才検事 御剣怜侍その人だ。現在、留置所に拘留中の身で、その弁護人はまだ決まっていない。成歩堂の申し出を拒否するその真意は？

年齢 24歳
身長 178cm
性別 男
Personal Data

◀本当に御剣が犯人なのか？ 本人はなにも語ろうとしないが

Action

大阪からはるばるやってきた
スクープを狙うフリーカメラマン

大沢木 ナツミ
Natsumi Ohsawagi

Action

よくしゃべる。とにかくよくしゃべる。大阪生まれ、大阪育ちのチャッキチャキの関西人。大学の研究生で、流星群を撮影するため、ひょうたん森でキャンプをしていた。というのは大ウソで、本当は自称フリーカメラマン。ヒョッシー目撃のスクープを撮るために、キャンプを張っていた。ちなみに愛用のカメラはドイツ製、ゾリンゲン。
って、それはカミソリの名前でしょ！

Personal Data
年齢 22歳
身長 158cm
性別 女

▲名前のとおり とにかく騒がしい。
そして、脳の内容もかなりうさん臭い

天才を凌駕する、伝説の検事
無敗記録は更新されるのか!?

狩魔 豪
Go Karuma

Action

40年間、ただの一度も負けたことがなく、奇跡を生きる男と呼ばれる伝説の検事。今回、選抜された御剣に代わり、成歩堂の前に立ちはだかる。かつて御剣が師事した人物で、御剣にとっては神のような存在。彼は狩魔のﾌﾙで検事というものを徹底的に叩き込まれたという。手段を選ばない悪辣なやり方は御剣の20倍タチが悪く、裁判長をもキサマ呼ばわりする格の違いを見せつける。

▲効果音ともに出るこのポーズ！
裁判長もタジタジに

Personal Data

年齢	65歳
身長	177cm
性別	男

ソバ屋“長寿庵”のノレンを守る
ボート小屋のおじいちゃん

ボート小屋管理人
Boathouse Manager

ひょうたん池公園にある、貸しボート小屋の管理人さん。どうやら記憶が混濁しているようで、ボート小屋のことを、ソバ屋“長寿庵”だと思い込んでいる。ちなみに、ペットのオウムの名前はサユリさん。頭のいいサユリさんは、合言葉に反応して、いろんなことをしゃべってくれる。謎の構だというのに、小屋のなかには海の幸の烏賊がたくさん貼られているのがとっても不思議。

Action

▲ソバ、そんな接点あったとよ。昔は腕のいい職人さんだったのかも

Personal Data

年齢	52歳
身長	173cm
性別	男

©CAPCOM ©AKIHA PRODUCE ©MUSIC Copyright© Inc. CAPCOM

不安な予感を起こさせる トラブルメーカー再登場

矢張 政志
Masashi Yahari

第1話で登場した、成歩堂の初めての依頼人であり、親友。彼女とのデート代を稼ぐため、ひょうたん湖公園の広場にある屋台でアルバイトをしている。ヒョッシーの話題でひょうたん湖は賑わい、売上は順調のようだ。

年齢 23歳
身長 177cm
性別 男

Personal Data

◀新しい彼女はまだまだモテルっぽい。逃がさないというかなんというか

Action

千尋の師匠のベテラン弁護士 今回の関わりはいかに？

星影 宇宙ノ介
Soranosuke Hoshikage

「ウォッホン！ウォッホン！」の星影宇宙ノ介大先生。小中に驚かれた自慢の絵は被害届を出すわけにもいかず、そのままになっているという、被害者である生倉雲夫弁護士は、かつて星影の事務所で働いていたらしい。

年齢 64歳
身長 168cm
性別 男

Personal Data

◀彼のことは残念だが それよりも自分のしたことの後悔のほうが大きいようだ

Action

第4話 逆転、そしてサヨナラ

探偵パート Detective Part 第一回

得剣を助けるには、彼の弁護人となる必要があるが、なぜか得剣は成歩堂が弁護を担当することを拒否する。まずはその理由を調べ、彼を説得しなければならない。

■衝撃のニュースに、成歩堂驚愕！

ひょうたん湖で目撃された、なぞの巨大生物ヒョッシー。そんなのんきな話題が流れる朝のテレビに、臨時ニュースが飛び込んできた。検事が、弁護士を殺害！ 容疑者の名は御剣怜侍！ 驚く成歩堂は真偽を確かめるべく、留置所へ向かう。

▶まさか御剣のこんな姿を見ることになるとは 成歩堂と「ても大ショック

■御剣を信じる糸鋸刑事

ひょうたん湖公園では、糸鋸刑事が事件の捜査をしている。御剣を confess 信じる糸鋸は必死にそ かかりを探そうとしているが、ほかの被害者は御剣を犯人と決めつけており、彼1人が空回りをしているような状態になっていた。

▶本格的な調査。入る前に 糸鋸刑事から事件のあらまを聞く(あと)

◆第一回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話

2 留置所
- 御剣と会話
- 証拠品「弁護士バッジ」をつきつける

3 ひょうたん湖公園
- 糸鋸と会話

4 公園・広場
- ベンチを調べる→証拠品 [illegible] を登録

5 ひょうたん森
- 左側にあるカメラを調べる
- 証拠品「弁護士バッジ」をつきつける
- 人物「大沢木 ナツミ（22）」を登録
- ナツミと会話
- 証拠品「ナツミのカメラ」をつきつける
- 証拠品「ナツミのカメラ」をつきつける

6 留置場・刑事課
- 糸鋸と会話
- 証拠品「死体の解剖記録」を登録

7 ひょうたん森
- ナツミと会話
- 証拠品「湖の写真」を登録

8 公園・広場
- 矢張と会話
- 人物「矢張 政志（23）」を登録
- 証拠品「ヒョッシーの記事」を登録

9 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話

10 星影法律事務所
- 星影 宇宙ノ介と会話
- 人物「星影 宇宙ノ介（64）」を登録
- 証拠品「死体の解剖記録」をつきつける
- 証拠品「死体の解剖記録」の名称を更新
- 証拠品「綾里 舞子の写真」を登録

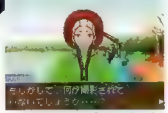
11 留置所
- 御剣と会話
- 証拠品「綾里 舞子の写真」をつきつける
- 証拠品「湖の写真」をつきつける
- 証拠品「御剣 怜侍の依頼状」を登録

12 糸鋸刑事・刑事課
- 糸鋸と会話
- 証拠品「御剣 怜侍の依頼状」をつきつける

5 ひょうたん森

ナツミのカメラをチェック

カメラを調べると、興味を持った真実がクラッカーを鳴らしていた守らをする。するとカメラが音に反応し、シャッターを切り始める。その後ナツミが現れるので、「弁護士バッジ」を見せ、事件についての協力をあおごう。



▲「ナツミのカメラ」をつきつけ、フィルムを感謝させてもらおう

入手できる証拠品
・ナツミのカメラ

6 警察署・刑事課

解剖記録をもらい、死因を確認

ちょうど捜査会議が終わったらしく、糸鋸刑事がやってくる。弁護士し、情報は流せないと言いつつ、結局捜査状況を教えてくれる糸鋸。捜査は御剣が犯人という線で固まっているというが、糸鋸刑事だけは御剣の無実を信じていた。

▲真宵は被害者の男性に見覚えがあるようだがどうも思い出せない様子

入手できる証拠品
死体の解剖記録

7 ひょうたん森

ナツミに写真をもらいにいく

刑事課から戻ると、フィルムの現像が終わっている。見せてもらった写真にはボートの上に立つ2人が写っており、さらに片方はピストルらしきものを構えていた。そしてナツミはその事件を目撃したと言い出し、警察に向かってしまう。

▲濃い霧のため人物の判別さはつかないが、確かに人影のように見える

入手できる証拠品
・湖の写真

8 公園・広場

矢張が明かす3人の過去

突然、声をかけてきたサンタクロース。誰かと思えば親友矢張だった。ここの施設でバイトをしているという。矢張は事件のことは知らなかったらしく、容疑者が御剣と聞き驚く。成歩堂を含めた3人は、小学校の同級生だったのだ。

▲矢張がもらした「ヒョンの記事」。疑獄音というのが気になる

入手できる証拠品
・ヒョッシーの記事

10 星影法律事務所

被害者の身元が判明

星影に「死体の解剖記録」をつきつけると、男性の名前が生倉宗太ということが判明する。それも、「DL6号事件」の担当弁護士だったという。そして星影は、御剣にこれを見せると、「綾里 舞子の写真」をくれるのだった。

▲DL6号事件で被害された被害者の弁護士は、なんと御剣の父親だ

入手できる証拠品
・綾里 舞子の写真

11 留置所

15年前の事件のつながりがここに

「綾里 舞子の写真」をつきつけると、御剣の表情が一変。成歩堂の弁護を拒否した真意とともに、「DL6号事件」の内容を聞かせてくれる。すべての話のあとに「湖の写真」を見せると、御剣からようやく弁護の依頼をされることに。

▲やはり、御剣は無実だった この男が殺人などするはずがないのだ

入手できる証拠品
御剣 怜侍の依頼状

隅から隅まで調べてメッセージを読み尽くそう

「逆転裁判 蘇る逆転」をとことん遊び尽くそうと思っているなら、「調べる」コマンドの活用は必須。ゲーム中のいたるところにおもしろメッセージが隠されており、なかには作中の細かい設定に関わる情報が隠されていることもあるからだ。特にものがたくさん置いてある部屋はメッセージの宝庫なので、見るからに怪しげなものだけでなく、目につくものはすべて調べてみよう。

◀さらに掘金趣味の社長室 高価なものがたくさん置いてある

◀ここには時代劇の小道具がいっぱい。真宵はもう大喜びだ

◀警察のマスコット名が乳明 肌や鼻の人も調べてみよう

法廷パート Court Part 第一回

いよいよ始まる御剣怜侍の初公判。第1日の調査ではろくな弁護材料が得られなかったため、例によって圧倒的不利な状況にある。
相手のペースに飲まれずに、無罪を主張しつづけるしかない！

■相手は御剣のお師匠さん

御剣の話、よると、今回の担当検事は狩魔豪という男らしい。40年間無敗の検事。そして、御剣が師事した男。成歩堂はこんなときこそ千尋の力を借りたいと思うが、修行不足の異常では力が届かないという。

▶御剣できる1分手ごわいのに その20倍タチが悪い男とはいったい

Keisuke Itonokogiri

証人 1 糸鋸 圭介
～御剣を逮捕するまでのこと～

考察

■あれは実時30分すぎだったッス。署に、男から通報が入ったッス。
■マヨネーズはパトカーで現場に急行したッス。
■そこでマヨネーズは、御剣検事と会ったッス。
■まさか、御剣検事がアヤシイとは思わなかったッス。
■しかし…一緒に、調から男の死体が見つかって……、
■……ケッキョク、御剣検事を逮捕することになったッス……。

その場にいただけで逮捕したんですか？

Natsumi Ohsawagi

証人 2 大沢木 ナツミ
～事件の夜、目撃したこと～

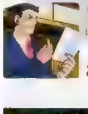
考察

■あれは、クリスマス・イブの夜の、実時をすぎたころやったわ。
■ウチ、クルマの中におったんや。
■調の方で、"バァン"て音がしてなあ。
■窓から見ると、ボートの上に男がは入、おったんや。
■そのとき、もう一回、音がしたんや。
■調の上には、間違いなくそのボートしか、なかったで。

証言はもっとハッキリと！

Natsumi Ohsawagi

証人 3 大沢木 ナツミ
～最後の発言について～



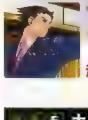
考察

■ウチ、ハッキリ見たんや。ボートの男は、たしかに御剣やった。

この霧で見えたんですか!!

Natsumi Ohsawagi

証人 4 大沢木 ナツミ
～どうして御剣を目撃できたか？～



考察

■たしかに、あの晩は寒くて、ぎょうさんキリが出てん。
■せやからウチ、カメラをセットしてクルマの中に戻ったワケや。
■でもな、ウチ、ちゃんと双眼鏡を持ってきてたからな。
■調で音がしたときは、双眼鏡を使って見たわけや。

流星は空を流れるものですよ！

Natsumi Ohsawagi

証人 5 大沢木 ナツミ
～ナツミのこと・事件当夜のこと～

考察

■実はウチ、大学の研究員ちゃうんや。
■ホンマはな…、フリーカメラマンやってんねん。
■今、話題のヒッシーのハッキリした写真を撮れば、スクープになる思うて、ヤンプ張ったんや。
■でも、かくしてたんは、それだけやで。
■"バァン"て音がして、見たら調にボートが浮かんでたんや。
■他に見るモンもないんから、ずっとボート見てるしかないやん。
■で、男の手もとが光って、もう1回、音が聞こえたんや。

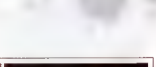
ずっとボートを見ていた？

探偵パート Detective Part 第二回

1回目の裁判を辛くも乗り切ったが、状況はまだまだ不利。
今回のカギは、書類の最後でナツミが言おうとした言葉にある。
ひょうたん湖公園を調査して、ナツミの要求に応えよう。

■かろうじて逃げ切った狩魔との初対決

被害者を撃ったのは何者なのか？　第一回の法廷は謎を残したまま閉廷した。ナツミの証言はそのほとんどがいい加減なものだったため、ろくな記録は残らなかった。ただ、最後に言いかけたことが気になるが　。



▶あれだけの書証 たったこれだけか？ず 結局 記録されたのはこれだけよ

■真実に会いに留置所へ

真実は、去狂拘留罪で、留置所に拘留されている。真実のおかげで助かったようなものだから、すぐにでも出してあげたい。また、相変わらず手帳は呼び出せないらしい。相手が相手だけになんとか御匠の力を貸りたいところだ。

▶真実の支払いすらままならない成歩堂には、この出費は大ダメージ

◆第二回フローチャート

1 留置所
- 真実と会話

2 ひょうたん森
- 糸鋸と会話

3 留置所
- 真実と会話

4 ひょうたん湖公園
- ナノミと会話

5 警察署・刑事課
- 糸鋸と会話
- 証拠品「金属探知機」を登録

6 公園・広場
- 矢張と会話

7 貸しボート小屋前
- 真実と会話
- 証拠品「ボンベ」を登録

8 公園・広場
- 矢張と会話
- 証拠品「ボンベ」をつきつける

9 ひょうたん森
- ナツミと会話
- 証拠品「ボンベ」をつきつける
- 証拠品「もう1枚の湖の写真」を登録

10 貸しボート小屋前
- 真実と会話

11 狩魔企画内
- 真実と会話
- 貸しボート小屋の管理人と会話
- 人物「オヤジ」(??)を登録
- 証拠品「非国土バッジ」をつきつける
- 証拠品「湖の写真」をつきつける
- 証拠品「オウム」を登録

12 警察署・刑事課
- 糸鋸と会話
- 証拠品「オウム」をつきつける

13 警察署・資料室
- 真実と会話
- 証拠品「DL6号事件・資料」を登録

2 ひょうたん森

真実を釈放してもらおう

ひょうたん森では、糸鋸刑事が捜査中、拘置中の真実について尋ねると、初耳で驚き慌ため、保釈金を支払えばすぐに釈放してもらえると言う。さらに、その保釈金を御剣が支払ってくれたらしい。さっそく真実を迎えに行こう。

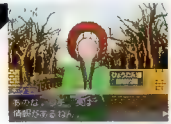
▲去は　真実の行動に 思を感じ、保釈金を払ってくれたらしい

入手できる証拠品
―

4 ひょうたん湖公園

罪滅ぼしなのに取り引き？

無実付な証言で迷惑をかけた罪滅ぼしに、ナツミは重要な証拠をくれると言う。しかし、それはヒョッシー情報と交換で　。罪滅ぼしとは思えない言葉だが、情報をもらうためには仕方がない。まずはヒョッシーについて調べることに。



▲ア　、は　　た どんな証拠を握 ているというのか？

入手できる証拠品
―

5 警察署・刑事課

3つの最新兵器から選ぶものは？

探し物のプロと言えばこの人、糸鋸刑事。事件を話すと、警察の秘密兵器を貸してくれる。どれも興味ひかれるがかりだが、御剣の逮捕の発想で、あえていちばん関係なさそうな「金属探知機」を借りることにしよう。

▲警察だと、さまざまなところが 最新性重視でこれに決定！

入手できる証拠品
・金属探知機

8 公園・広場

事件のカギにヤッパリ矢張

貸しボート屋前で入手した「ボンベ」を矢張につきつけると、それが矢張のもので、トノサマンの人形をふくらませるために使ったことがわかる。さらに聞い詰めると、このボンベとヒョッシーの関係性が見えてくるだろう。

▲調べ 回んでいた トノサマンとボンベ。これってもしかして？

入手できる証拠品
―

9 ひょうたん森

これがヒョッシーの正体だ！

ようやくつかんだヒョッシー情報。ナツミに「ボンベ」をつきつける、ヒョッシー事件の真相がついに解明される。その衝撃の真相に混乱しつつも、ナツミは約束どおり重要な情報を教えてくれる。それは、もう1人の証人のことだった。

▲さらに1枚の写真をくれる。そう言えばカメラは2回作動していたのだ

入手できる証拠品
もう1枚の湖の写真

11 管理小屋内

長寿庵のノレンを受け継ごう

管理人のオジさんには「弁護士バッジ」を見せると情報が聞けるようになる。さらに「鳥の写真」を見せると、このオジさんが事件を見ていたことが判明し、オウムからはDL6号事件のことが！　このオジさんはなにを知っているのか？

▲肝心なことはわからないまま、いったいどんな証言をするのだろうか

入手できる証拠品
オウム

13 警察署・資料室

資料室でDL6号事件について調べる

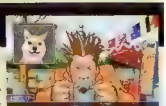
糸緑刑事に許可をもらうと入れるようになる資料室。ここで、DL6号事件の概要と、被害者、容疑者のことを知ることができる。今回の事件との関連まではっきりとはしていないが、手に入れた資料は後々役に立つはずだ。

▲事件の状況は、どことなく今回の事件と共通する部分がある

入手できる証拠品
DL6号事件・資料

「金属探知機」以外の秘密兵器の効果はいかに？

フローチャートの5番で貰してもらえる、警察の秘密兵器。攻略上は「金属探知機」が必要になるが、ほかの2つの効果も気になるところ。シナリオを進める前に、借りてみるのもいいだろう。どんな能力を持つ、どんな秘密兵器かはその目で確かめてほしい。



▶ミサイルくん、キミはいったいどんな訓練を受けた人ですか？

第4話　逆転、そしてサヨナラ

法廷パート Court Part 第二回

今回の法廷では、狩魔検事が言っていたもう1人の証人、ボート小屋の管理人が証言台に立つ。どんな証言がされるのか？不安を抱えたまま、審議二回目の幕が上がる。

▶自信たっぷりな狩魔検事。数年前の幼稚さを失っている証人で大丈夫なのか

自信たっぷりの狩魔検事

裁判長の問いかけも左から右に、相変わらずエラそうな態度の狩魔検事。よほど今回の審議に自信があるらしく、冒頭弁論もそぞに、3分以内に決着がつくと不吉な予告をしてくれる。

証人1 ボート小屋の管理人

Oyaji

～事件のあった夜、目撃したこと～

考察

- あれは、21日の夜は時もちょっとすきのことでしたハイ。
- いつもどおり、ソバ屋…ボート管理小屋にいたんです。
- そしたら、バァンという音が聞こえたですハイ。
- 窓から外を見ると、ボートがはつ、浮かんでおりまして。
- そのとき、もう1発、バァンと。
- そのうち、ボートが帰ってきて、男が1人、窓の外をとおりました。

指紋は右手なんですよ！

証人2 矢張 政志

Masashi Yahari

～事件の夜、目撃したこと～

考察

- オレ、あの夜、湖でボートに乗っていたんだよ。
- ほしモノがあって、で、それが見つかってさあ。
- ボートを、こっそりボート小屋に返したワケよ。
- で、帰ろうかなと思ったときに、バァンて音が聞こえたんだ。
- オレが湖を見たときは、ボートには誰もつかなかったぜ。
- その1発の音を聞いたあとは何もなかったんだって、帰ったんだ。

証人の耳は確かなのか？

Masashi Yahari

3 矢張 政志

～事件の夜、聞いたこと～

■クリスマスイブだってのに1人なんて、さみしいしゃねえか！
■だからよ！　リクエスト曲組開いてたワケ。
■それはもう、ガンガンの大音量でさあ。
■でも、銃声っぽい音を聞いたのは、間違いないぜ！
■音が聞こえた瞬間の1分のコトバもハッキリ覚えてるよ。

DJはなんと言いました？

第二回までに浮上してきた新たな3人の人物

第二回の法廷パートが終わった時点で、今回の事件になんらかの関係を持つと考えられる人物が、新たに3人浮上してきている。この3人すべてに共通しているのは、ただ1つ。警察関係者の間で「DL6号事件」と呼ばれる、15年前に起きた事件の関係者であるということ。この事件名、今回の事件に関する調査を進めていくなかでもたびたび耳にしてきた。2つの事件には、なにか深い関わりがありそうだが？

御剣 信 ――Shin Mitsurugi

弱剣や鳥の父親。有名な弁護士だったが、15年前に起きたDL6号事件の法廷後、エレベータ内で何者かに殺害される。

▶兵頭が無罪だとされた　彼を殺害したのは誰なのか？

綾里 舞子 ――Maiko Ayasato

千尋と真宵の母。警察の依頼でDL6号事件の再現を行い、容疑者を割り出すが、容疑者は無罪となり、責任を問われ、舞子は失踪してしまう。

▶霊媒に失敗したことが原因とされ、メディアに叩かれる

灰根 高太郎 ――Koutaro Haine

DL6号事件当時、法廷係官を務めており、対弁護士・御剣信を殺害したとされる容疑者。しかし、生命対話の許可を受け、無罪となっている。

▶酸素欠乏症で記憶障害になったらしい。今はどこに？

第4話 逆転、そしてサヨナラ

探偵パート Detective Part 第三回

矢張の弁護士なんとか切り抜けた、第二回法廷。
事件の調査期日も今日が最後。明日の審議に向けて、
ポート小屋の管理人の正体を調べなければならない。

■気になる御剣の言葉

▶御剣が言いかけた「この殺人の記憶は、よるものなのか？」

陪廷後に御剣がポツリと言った、「殺人の記憶」。不安になる真宵を励ますように、成歩堂は断言する。御剣が最後の命を奪うなどあり得ないと。これを証明するためにも、御剣にまずべてを話してもらわなければ

■御剣を信じ抜く成歩堂の理由

▶成歩堂が弁護士を目指した理由。それは、御剣と交わした約束

深刻な空気を吹き飛ばすように現れたのは、親友、矢張政志だった。矢張との会話のなか、成歩堂は御剣と矢張を信じる理由、2人から受けた恩について話し出す。そして改めて、御剣を絶対に助け出すと誓うのだった。

◆第三回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 真宵と会話
- 矢張と会話
- 証拠品「ナツミの証言書」「ナツミのカメラ」「ヒュッ の記事」を消去

2 ひょうたん湖公園
- 糸鋸と会話

3 公園・広場
- 真宵と会話

4 貸しボート屋前
- 真宵と会話
- 星影と会話

5 霊媒小屋内
- 真宵と会話
- 証拠品「金庫の中の手紙」を登録

6 霊媒所
- 御剣と会話
- 証拠品「金庫の中の手紙」をつまづける

7 星影法律事務所
- 星影と会話
- 証拠品「金庫の中の手紙」をつまづける

8 裁判場・刑事課
- 真宵と会話

9 裁判場・資料室
- 真宵と会話
- 資料綴を調べる
- 時間と会話
- 証拠品「金庫の中の手紙」をつまづける
- 証拠品「DL6号事件の弾丸」を登録

2 ひょうたん湖公園

真犯人逮捕に燃える糸緩刑事

管理人小屋へ向かう途中、捜査中の糸緩刑事に出会う。彼も、御剣を信じる1人だ。御剣の無実を証明するため、明日の裁判までに、必ずボートハ湖の管理人を捕まえると成歩堂に約束してくれる。

▲真犯人管理人の捜査は　糸緩刑事。任せておけば大丈夫そうだ

入手できる証拠品
—

4 貸しボート屋前

大先生はお散歩中？

妙に記憶に残る、「ウォッホン！」の味ふい。貸しボート屋の前で出会ったのは　星影大先生だった。明日の裁判に対する不安を伝えると、力になれるかもしれないから、あと1事務所にくるように言われる。なんかつかんでいるのだろうか？

▲そうだ、星影大先生は　なぜこの場所にいたのだろう？

入手できる証拠品
—

5 管理小屋内

金庫のなかから決定的な証拠が！

管理小屋にきたものの、当然ながら管理人のオジさんの姿はない。置いておかれたオコリさんが、寂しそうにいるだけだ。金庫を調べると、なかには手紙が1通。そこには御剣の無罪を確定させる、鍵さの内容が記されていた。

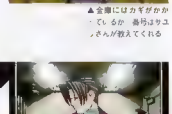
▲金庫にはカギがかかっている　番号はサユ♪さん♪が教えてくれる

入手できる証拠品
金庫の中の手紙

6 管理所

悪夢の内容が明らかに

御剣に「金庫の中の手紙」を見せると、管理人のオジさんがDL6号事件の関係者であることが判明する。そして寧ろとためらっていた、悪夢の話をしてくれる。御剣悟を殺したのは、息子である自分かもしれないということを　。



▲御剣が毎日のように見る悪夢　それは現実に起こったことなのか

入手できる証拠品
—

7 星影法律事務所

手紙の筆跡は誰のものなのか

DL6号事件に詳しい人物ということで、星影大先生に話を聞きにいく。しかしそこで聞かされたのは、悪夢は現実に起こったことだろういう意見。さらに「金庫の中の手紙」をつきつけると、星影はその筆跡に見覚えがあると言う。

▲おや？　あなたなど　御剣を陥れるようなマネをすべては15年前に遡る

入手できる証拠品
—

9 警察署・資料室

最重要証拠品を入手

不自然に開けられた資料棚を調べると、狩魔検事が現れる。「金庫の中の手紙」をつきつけると、狩魔検事は成歩堂の推理を認める発言をする。やはり、と思った瞬間、彼の手には60万ボルトのスタンガンが　！

▲手出しをされても　その　真実はもう1つの武器を手に入れてくれる

入手できる証拠品
DL6号事件の弾丸

ホームページでお勉強

インターネット社会の今、やっぱりあります！「弁護士」「警察庁」「検察庁」のホームページ。それぞれのお仕事や、過去の事件記録などと、さまざまな情報が閲覧できるのです。特にお堅いイメージのある検事庁のホームページは必見　子供用の解説ページも設けられており、検事官がどういう仕事をしているのかが簡単にわかります　ゲームで興味を持った人は、ぜひのぞいてみよう。

▶見お堅いホームページだけど　絵本のような　優しいデザインのページも用意されている

◀紹介対象　指名手配捜査活動など　さまざまな項目に分け、公開している

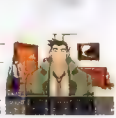
◀代表的なサイト。ほかにも弁護士のHPは、団体によってさまざまなものがある

法廷パート Court Part 第三回

ついに始まる最終審議。泣いても笑ってもこれが最後の調査。
集めた情報、証拠品は無駄の無駄を物語っている。
証言の矛盾を暴き、見事無罪判決を勝ち取るのだ！

■管理人のオジさんの正体は？

心配だった管理人のオジさんは、弁護士事務所がしっかり逮捕してくれていた。オジさんは名前を忘れていると言っていたが、それがウソだということはもうハッキリしている。狩魔検事はどう出てくるのだろうか？



▶御剣を尋問する糸鋸刑事 がんばって管理人のオジさんを逮捕してくれた模様

証人 1 ボート小屋の管理人

Oyaji

～法廷からいなくなったこと～

考察

■昨日はその、カッチに帰ってあの、すみませんでした。
■でも、べつに逃げたとかそういうのではなく。
■サユリさんの……エサをその、買いに行っただけです…。
■ワシはその、この事件にはカンケイない人間ですから。
■ドーキというんですか？　そんなモノもありません。

動機がないですって？

証人 2 サユリさん

Sayuri San

～飼い主の正体は？～

考察

■"オハヨー、オハヨー"
■"……"

関係あるに決まってるじゃないですか

証人 3 御剣怜侍

Reiji Mitsurugi

～DL6号事件・自供～

考察

■私はその日、父親の逮捕を見るため、裁判所へ行った。
■その帰り、地震によって私たちはエレベータ内に閉じこめられた。
■父と私は、したいに傷ちつきをなくして、争いはじめた。
■そのとき、私の足もとに、何か重いモノが当たった。
■私はそれを、反射に投げつけた。争いを止めようと思ったのだ。
■次の瞬間、1発の銃声。そして、悲鳴が聞こえた。
■ものすごい悲鳴だった。……今でもわすれられない…。

ここをよく見てください!!

『逆転裁判』で覚える英会話 『Phoenix Wright Ace Attorney』

今作の『蘇る逆転』には、Englishモードが追加されている。これは文字どおり、すべてのメッセージを英語でプレイするというものだ。タイトル自体も英語になり、各人物の名前も英語バージョンに刷新されている。どんな風になっているかというと、成歩堂はPhoenix（フェニックス）、千尋はMia（ミア）、矢張はLarry（ラリー）という具合だ。シナリオのメッセージもただの直訳ではなくしっかり翻訳されたもので、なかなかおもしろい表現になっている。被害者＝Victim（原語は生け贄）、裁判長＝Honor（原語は栄光の）など、そんな表現をするのかと感心するものも多くあり、まじめな話、結構勉強になる。また、英語バージョンでは高目がバリに振行に出ていたり、シナリオにも若干の修正が加えられている。日本語でのプレイが終わったら、次は辞書を片手に英語バージョンにチャレンジしてみよう。

◀ちなみ、タイトルの「Phoenix Wright」は「逆転」と訳すると不死鳥、死から生への再生を意味。「逆転」という意味になるわけだ

◀各キャラクターの名前もすべて英名。つまり外人という設定で、はかのキャラも外国人だった人は、今すぐプレイ！

◀「異議あり！」は、「Objection！」と「待った！」は、「Hold it！」という表現に。勉強になります

第5話 EPISODE 5
蘇る逆転

真宵が出ていって以来、弁護の仕事を避けていた成歩堂。
ある日、1人の女子高生が事務所へと駆け込んできた。
「お姉ちゃんをたすけて」と訴える彼女に、成歩堂は出て行った真宵の面影を見る。
そんな彼女からの依頼を受け、今回の弁護を引き受けたのであった。

事件内容

事件は申し通りで誰しかった検事局で起こった。被害者は警察局捜査官・歩田歩郎夫(36)。事件の目撃者である市ノ谷響華(31)により通報、犯人と思われる宝月巴(29)の身柄を拘束。拘束された巴本人も殺害を認めている。

現場概要

殺害現場となったのは検事局の地下駐車場。被害者の遺体は警察検察の車のトランクから発見される。死因はナイフによる失血死。犯行の瞬間を市ノ谷響華に目撃されているため、容疑のほうもほぼ固まっている。

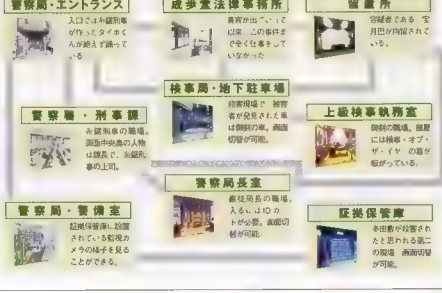
警察局長の立ともあり、警察は威圧をかけて巴を有罪にしようとするが、ちょっとしたきっかけから成歩堂が事件を調べ始めることに。しかし、なかなか思うように捜査が進まない。皆のためにも、なんとかしてあげたいところだが……。

人物相関図

殺人の動機、容疑者と被害者の繋がりなど不明瞭な部分が多い事件の目撃者である御剣の証言が重要なポイントになりそうだ。

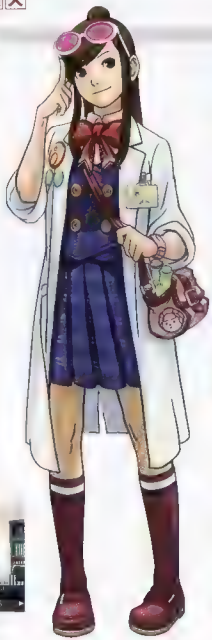
探偵パートMAP

行ける場所は多いが、その大半は二回目調査パート以降でないと行けない。最初は検事局・地下駐車場を中心に捜査しよう。



科学捜査官を夢見る
姉想いの依頼人

宝月 茜
Akane Houzuki



Action

被告人　宝月巴の妹。姉が逮捕されてしまい、以前姉から聞いた千尋の事務所を訪ねた結果、成歩堂に弁護を依頼。科学捜査官に大きな憧れを抱いており、常日頃からさまざまな道具を持ち歩いている。嫌いだと言い張りながらも姉の弁護を頼み込んだり、姉の自慢話を持ちがったりと巴のことを誰よりも好いているのに、巴本人を目の前にすると素直になれないといった子供っぽさが残る。

▲科学捜査官を目指すこだわり。科学の成績は優秀。他教科の成績が気になる

Personal Data

年齢	16歳
身長	154cm
性別	女

エリートの道を踏み外した
謎多き被告人

宝月巴
Tomoe Houzuki

Action

茜の姉で、今回の事件の被告人。地方検事局の主席検事で、千尋の大学時代の先輩。御剣の上司にあたり、彼と一緒に事件を担当したこともある。29歳の若さで主席検事に登りつめたエリートであるが、出世の早さへ不信感を抱く者が多く、御剣とともに黒い噂が絶えない。以前より捜査官をしており、警察局長である綾徒とのコンビは今でも捜査官の間で伝説となっている。

▲あまり取る"とはないが　自らが検事と主張するなどプライドは高い

Personal Data

年齢	29歳
身長	168cm
性別	女

笑顔と軽快な口調が絶えない
警察のトップ

巌徒 海慈

Kaiji Ganto

Action

警察局の局長を務める。その厳しい外見とは裏腹にノリが非常に軽く、誰しもでもお金を貸してあげるといった気さくさも。会うたびに「永いでるり」と聞いてくる。親明長をチョーさんと呼ぶほどの親しい間柄で、仕事以外の付き合いも良い様子。誰にでも親しく接しているが、真面目になったときの威圧感は、あの御剣ですら気圧される。捜査官時代は巴とコンビを組み数々の事件を解決した。

▲親明長をチョーさん呼ばわり。彼の役職の高さがうかがえる

Personal Data

年齢	65歳
身長	185cm
性別	男

元上司に殺害された
本事件の被害者

多田敷 道夫

Michia Tadashiki

警察屈に勤める捜査官で、今回の事件の被害者。真面目さが取り柄で、捜査官としての能力は平凡。巴の捜査官時代に一度だけ事件を一緒に捜査したことがある。法廷中に二ヶ所で同時刻に殺害されたことがわかる。

年齢	38歳
身長	176cm
性別	男

Personal Data

◀彼を知る人の話では、そこまで荒でていたわけではなかったようだ

グルメのウンチクが好きな
お弁当屋のお姉さん

市ノ谷 響華

Kyoka Ichinatani

事件の目撃者。上品な口調が特徴的だが、前髪の向きが変わると口調が一変するといった 属性を持つ。弁当屋ということもあってか、話に食べものを引き合いに出すことが多い。ある事件をきっかけに検事を嫌う。

年齢	31歳
身長	165cm
性別	女

Personal Data

◀検事に対する嫌悪はかなりのもの。過去にいったいなにがあったのか？

Action

衣装、言動すべてが
テキサス一色な巡査

罪門 恭介
Kyosuke Zaimon

今回の事件の担当者。巡査では事件を担当することができないのだが、警察局長の指名で指揮を執ることに。テンガロンハットとポンチョのカウボーイ姿をしている彼だが、以前は被害者の令田敷と同じ刑事課に所属していた。

年齢 33歳
身長 177cm
性別 男
Personal Data

◀愛用のナイフをゆ ぐヒゲをそる場面も 就刀法度にならないのだろうか

Action

最後まで市民を守った
偉大なる検事

罪門 直斗
Naoto Zaimon

罪門恭介の弟で、検事を務めていた。2年前、取り調べ中に逃亡した連続殺人事件の犯人から市民を守った際に命を落とす。検事としての腕は素晴らしく、検事の名誉とも言える検事・オブ・ザ・イヤーにも表彰された実績を持つ。

年齢 故人
身長 177cm
性別 男
Personal Data

◀彼が受賞した検事・オブ・ザ・イヤーは あの御剣も受賞している

いつもマイクメガホンを
離さない新米巡査

原灰 ススム
Susumu Harabai

総務課に勤める駆け出しの巡査。糸鋸を尊敬し、彼と同じく体育会系の性格をしている。本人曰く「指示待ち世代で、誰かの指示がないと動くことができないようだ。彼が恐れてくるとさは、たいてい誰かの命令を受けている。

年齢 22歳
身長 188cm
性別 男
Personal Data

◀総務課での仕事は人事を担当。どんな風に働いているのか気になるところ

Action

法の名の下に裁かれた
犯罪者

青影 丈
Joe Aokage

2年前に起こった連続殺人事件の犯人。快楽のために殺人を犯したと告白し、本人は死刑執行によりすでに他界している。この事件には、今回の事件の関係者全員が関わっているようだが、これはただの偶然なのだろうか？

年齢 故人
身長 ？cm
性別 男
Personal Data

◀罪門恭介の弟 は彼の命を落とした 最後の被害者である

©CAPCOM ©ATARI ©SEGA ©NINTENDO ©SQUARE ENIX ©KONAMI

探偵パート Detective Part 第一回

依頼を引き受けた成歩堂だが、事件の詳細を把握できなかったりと先行き不安。
被告人には拒否されたり、事件の手掛かりを探るべく依頼者である茜と、調査を開始する。

■事件の概要を把握する

▶事件の内容をわかっていないのでは弁護のしようがない。弁護士に調べよう

■証拠品を「調査」する

▶今まで見ることができなかった弁護士パートの裏側も見ることができる

◆第一回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 茜と会話
- 人物「宝月　茜（16）」を登録

2 留置所
- 巴と会話
- 人物「宝月　巴（29）」を登録

3 成歩堂法律事務所
- 茜と会話

4 検事局・地下駐車場
- 黒いサイフを調べる→証拠品「サイフ」を登録
- カガク捜査「証拠品詳細画面」の操作説明
- 現場付近の携帯電話を調べる→自動的に響華との会話へ
- 響華と会話
- 人物「市ノ谷　響華（31）」を登録

5 上級検事執務室
- 御剣と会話
- 証拠品「御剣のナイフ」を登録
- トロフィーを調べる→証拠品「検事局賞の盾」を登録
- 証拠品「検事局賞の盾」をつきつける→会話項目追加
- 証拠品「御剣の駐車記録」を登録

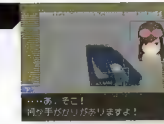
6 警察局・エントランス
- 糸鋸と会話
- 証拠品「ID」多田敦　運転」をつきつける
- 証拠品「御剣のナイフ」をつきつける
- 人物「多田敦　運転（36）」を登録
- タイホくんを調べる→証拠品「タイホくんのパネル」を登録
- 証拠品「検事局賞の盾」をつきつける
- 証拠品「紹介状」を登録

7 検事局・地下駐車場
- 人物「御門　蒼介（33）」を登録
- 証拠品「紹介状」をつきつける
- 御門と会話
- 証拠品「多田敦　運転の解剖記録」を登録
- 現場付近の携帯電話を調べる→カガク捜査開始
- 証拠品「携帯電話」を登録
- 車のトランクを調べる→証拠品「多田敦のメモ」を登録
- 証拠品「携帯電話」のデータを更新

4 検事局・地下駐車場

現場調査を試みるが……

事件現場へとやってきた成歩堂。現場を調べようとすると、御門に「許可のない奴は帰りな」と追い払われてしまう。その帰り際に突如現れた弁当屋の響華。どうやら彼女は、この事件のことについて詳しく知っている様子。



▲拾ったサイフを「詳細」で確認。ボタンを調べると

入手できる証拠品
・サイフ

5 上級検事執務室

凶器は御剣のナイフ!?

御門に追い出される前にもらった一枚の用紙。それは御剣のいると上級執務室の部屋番号だった。ソファーには見慣れぬトロフィーが。聞く話によると事件で使われた車と凶器は、彼のものだという。さて、その真相は？

▲会話時　眼光がやくる　彼の登場が御剣の機嫌を損ねることに

入手できる証拠品
御剣のナイフ　・検事局賞の盾　御剣の駐車記録

6 警察局・エントランス

入口で踊る刑事

被害者のことを知るため、警察局へとやってきた成歩堂。エントランスで偶然であった糸鋸刑事から情報を聞きだす。被害者が事件当日、警察局にいたという証言を得られる。被害者3巴に押はれ、検事局へ向かったようだ。

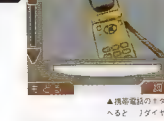
▲事件の担当を外され暇を持て余しているイトノコ刑事

入手できる証拠品
タイホくんのパネル　紹介状

7 検事局・地下駐車場

ようやく捜査が可能に

糸鋸刑事にもらった紹介状のおかげで、現場捜査が可能に。現場を調べてみると、車の付近で携帯電話を発見。巴のものらしく、最後の発信履歴の番号にかけてみると鳴ったのは茜の携帯だった。



▲携帯電話のボタンを調べると　ダイヤルで電話がかかる

入手できる証拠品
多田敦　運次の解剖記録　・携帯電話　・多田敦のメモ

法廷パート Court Part 第一回

真宵もいなければ、千尋もいない1人で戦う初めての法廷。
犯行の瞬間を目撃されていることもあって、状況的にもかなり不利な立場。
苦戦は免れないだろう。

■巴が本当に殺害したのか？

被害者についての情報は十分に得ることができた。
だが、今回の法廷において最も重要なのは「巴が本当に殺害したのかどうか？」である。事件の目撃者である御琴の発言から反撃の糸口を見つけていこう。

▶被告人は相変わらずの反応。この圧倒的不利な立証の状況をどう乗り切る？

WITNESS 1 市ノ谷 響華 ～目撃したこと～

Kyoka Ichinotani

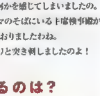
考察

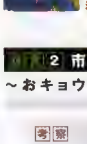
- ワタクシ、わかっておりました。いつか、こんな日が来ることを……
- あの日……カレにお弁当をお持ちする途中のコトでしたのよ。
- 捜査官としてのカンと切 older のしら……何かを感じてしまいましたの。
- 見ると、金網越しに、シュミの悪いクルマのそばにいる上席検事殿が。
- 上席検事殿は、右手にナイフをかまえておりましたわね。
- そして……多田俊捜査官の腕に、ズブリと突き刺しましたのよ！

殺人を計画するうえでまず用意するのは？

WITNESS 2 市ノ谷 響華 ～おキョウのスイリ～

Kyoka Ichinotani





考察

- 4番目の発言「ナイフを刺す時、ふつうは右手で刺すと思うが、被害者は左利きなので、右手で刺すと、刺した傷は左側に残るはず」と、多田俊捜査官の腕に刺さったナイフの傷は右側にあるようだ。

- 実は、巴は、多田俊捜査官を殺害するつもりだったのさ！
- そのために、わざわざ被害者を御事務所に呼び出したんだからねぇ。
- 上席検事サマは、被害者にかなりのウラミがあったハズ。
- そうでなきゃ、あの人間マシーンが何度もナイフを使うはずがない！

解剖記録にはこう書かれているのです！

WITNESS 3 市ノ谷 響華 ～被害人のタイホ～

Kyoka Ichinotani

考察

- 見れば、被告人はワキにあったバケツの中に逃げたのさ。
- すぐに後を追って、被疑者の権利を説明したあと、身柄をカクホ……
- ……そう。タイホの瞬間、彼女はマフラーのことを口にったの！
- それで先ほどの証言で、カンちがいしてしまったんだろうねえ。
- 上席検事殿は逃げようとした女……おキョウにはムダなコト！

あなたがそれを見るのは不可能だ！

WITNESS 4 市ノ谷 響華 ～決定的な証拠品～

Kyoka Ichinotani

考察

- 約5分間、現場から目を離したコト……申し上げるべきでしたわね。
- では、被告人のタツカを聞けたコト……これはお話ししたかしら？
- 調べてみたら……2種類の血痕が、1つはモチロン、被害者のモノ。
- そして、もう1つは……そう！ 被告人・宝月 巴のモノなのさ！
- このタツは……なんのムジュンもない、カンペキな証拠品ですわ！

これには傷跡が写っていませんよ

WITNESS 5 巌徒 海慈 ～警察局の“事情”～

Koji Ganto

考察

- 最後の被害者が言ったよう、「傷口にナイフがささった状態を想像」した、ということは、刺さったままそこで引き抜かれるまで、ナイフの向きが変わらないはずだ。

- このナイフ、特別なモノなんだけど……この場じゃ、言えないのよ。
- ナイフと多田巡ちゃんを結びつける証拠でもあれば、ベツだけどさ。
- あの日は、ウチも大変だったのね。正直、捜査どころじゃなくて。
- 警察局で、捜査官が殺されちゃって……もう、シャレにならないよね。
- 犯行時間、これが、3時15分。ダーゼンってコワいね。ホントさ。
- 今のトコ、公式には御事務所の事件と関係ないから、詳しくは言えないの。

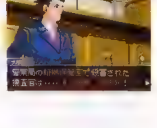
「逆転」の発想ってやつですよ

探偵パート Detective Part 第二回

多田数は警察局でも殺害された！
法廷中に判明した新たな事実により法廷は騒然。多田数はどちらの現場で殺害されたのか？
真相を解明すべく、もう一度現場検証へと向かう。

■違う場所で殺害された？

警察局でも多田数が殺害されたことにより、事件は違った方向へと展開していく。同時刻に同一人物が別の場所で殺害された真相とは？ 検事局に残された「飛び出しナイフ」から出てきた「SLS号事件」の存在も気にかかるが……。



▶警察局で多田数が殺害されたのなら、巴の無罪の可能性が生まれる

◆第二回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 春と会話

2 検事局・地下駐車場
- カカク捜査「ルミノール反応」の捜査説明
- 殺人現場弓矢を数回タッチ→血痕を発見
- 「血痕の量」を選択
- 「証拠品『ルミノール試薬』」を登録
- 響華と会話
- 「現場写真」をつきつける
- 「多田数のメモ」をつきつける→会話項目追加
- 証拠品「ステーキ弁当」を登録

3 警察局・警備室
- 衛士と会話

4 留置所
- 人物「原反　ススム(22)」を登録
- 原反と会話
- 証拠品「ID『多田数　道夫』」をつきつける→会話項目が変化

5 警察署・刑事課
- 嶺雄と会話
- 画面中央にいる護兵を調べる
- 証拠品「多田数の遺失物届」を登録→会話項目が追加

6 警察局・警備室
- 画面右側のドアを調べる
- 門門と会話(この時点ではとも話してくれない)
- 証拠品「ステーキ弁当」をつきつける→門門に表示、会話が可能になる
- 証拠品「D『多田数　道夫』をつきつける→証拠品「IDカード使用記録」を登録

7 証拠保管庫
- 糸鋸と会話
- 証拠品「証拠保管室の上着図」を登録
- 証拠品「記憶媒体」を登録
- 証拠品「IDカード使用記録」をつきつける→証拠品「IDカード使用記録」のデータを自動更新
- 証拠品「飛び出しナイフ」をつきつける→会話項目が追加
- 手袋を調べる→証拠品「ゴム手袋」を登録
- 手袋付近の破片を調べる→破片を組み立てると証拠品「小型定位ロボ」を登録
- 証拠品「ルミノール試薬」を白いものが見える保管庫に、ふきつける→「証拠保管室の上着図」のデータを自動更新
- 証拠品「ルミノール試薬」を糸鋸のついた保管庫にふきつける→「証拠保管室の上着図」のデータを自動更新

8 上級検事執務室
- 御剣と会話
- 証拠品「IDカード使用記録」をつきつける→証拠品「ドライバー」を追加
- 証拠品「飛び出しナイフ」をつきつける→会話項目が追加
- 会話後、御剣から証拠品「指紋検出用具」と捜査データをもらう

9 証拠保管庫
- カガク捜査「指紋検出」の操作説明→指の跡を検出する
- 血痕のついた手跡の左下の指の指紋を検出→照合で糸鋸を選択
- 白いものが見える保管庫の手のアトの指紋を検出→照合で門門を選択すると証拠品「門門の指紋」を登録

2 検事局・地下駐車場

響華が警察を辞めた理由

▲赤い車の後ろのあたりの地面。試薬をふきかけると

車が持ってきた「ルミノール試薬」を使い、巴が消したと思われる血痕を探し終えたあと、響華と遭遇。巴の捜査に対する姿勢を責に入り、自分が捜査官を辞めたきっかけについて話してくれる。

入手できる証拠品
ルミノール試薬　ステーキ弁当

3 警察局・警備室

現場に入れない!?

第二の現場である証拠保管室へ向かう成歩堂と麗。しかし、保管室の扉には口ックがかけられており、入ることができず警備室に立ち往生。警備員もおらず、仕方なくその場をあとにしたのだった。

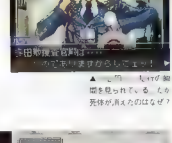
▲ドアノブ　扉を調べるとボンネット　この上の扉が怪しい、物理くさい

入手できる証拠品
―

4 留置所

警察局の犯人と面会

警察局で起きた事件の犯人はなんと原反遥香だった。彼の話では、保管室に入った人物にID力　ドの提示を求めたことろを脅われたらしい。必死で抵抗を見せて、そのはず弁ど殺害してしまった、と証言しているのだが　。



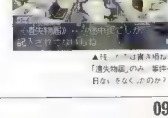
▲ID　　入れずの扉を見られている　なか　死体が、消えたのはなぜ？

入手できる証拠品
―

5 警察署・刑事課

警察局長である彼がなぜ？

嶺雄局長が被疑者と話している場面を目撃。嶺雄が去ったあと、御剣に話を聞くと、被害者の遺留品をすべて調べろと言われたらしい。そして、留置室の捜査をするべく、彼に捜査の許可をもらおうとするのだが　。


▲残　　は遺失物届の「遺失物届」のみ。事件も　日　なく、なぜ？

入手できる証拠品
多田数の遺失物届

6 警察局・警備室

不在だった主とご対面

先ほどまでいなかった警備員が戻っていた。やはり野門だったようだ。保管庫に入る前に、話を聞こうとするが、話す気がないと返される。なにか彼の気を引くものをつきつけないといけないようだ。

▲どうやら空腹らしい。ということは食べ物をあげれば話してくれそう

入手できる証拠品
・IDカード使用記録

7 証拠保管庫

現場にきてみると……

1人で捜査に励む刑事を発見。彼からは保管庫のシステムや「SL9号事件」の概要について聞くことができる。先ほど入手した「IDカード使用記録」をつきつけると、ある事実が発覚する。

▲落ちている破片は回しながら　組み立てることができる

入手できる証拠品
・証拠保管室の上着品　・証拠保管庫　　ゴム手袋　・不安定なツボ

8 上級検事執務室

なぜ御剣が保管庫に？

御剣に、「ID使用記録」をつきつけると、彼が保管庫に入った理由を聞き出すことができる。また、「飛び出しナイフ」を見せると証拠にまつわる追加情報の経緯を話してくれる。そのきっかけになった事件こそ「S.9号事件」であった。

▲「指紋検出用具」を貸してくれる御剣　成歩堂のツッコミが哀愁を誘う

入手できる証拠品
・ドライバー　・指紋検出用具

9 証拠保管庫

現場に残った指紋を検出

御剣に借りた「指紋検出用具」を使い、現場に残っている指紋を検出していく。現場にあった手の跡からは、指紋を検出することができなかった。そういえば、もう1つ手の跡を見たような気がしたが……。

▲血がべっとりついたロッカーがあったはずだ。そこを調べてみよう

入手できる証拠品
・野門の指紋

第5話 蘇る逆転

法廷パート Court Part 第二回

2つの殺人、2人の知人、そして同じ時刻に現場された被害者。
この不可思議な事態にそすがの警察も手上げ。だが、成歩堂はどこか自信がある様子。
保管庫で見つけた指紋が解決の鍵か？

■警察局の事件を解決する

ここで巴と法廷での初の顔合わせ。彼女ももう1つの殺人に驚きを隠せないようである。今回の法廷で焦点となるのは警察局での事件。多田歌は本当にここで殺害されたのか？

▶IDカードの提示を求めたけれでナイフを向けられたとう柳灰。真相はいかに

Susumu Harabai

1 原灰 ススム ～事件当日のことでありますッ！～

証人

考察

ますは忌まである彼が保管室 ｲﾝ ﾅ 引出を開き出そう　2番目の証言を聞きふると、彼のID番号がわかり、「ID使用記録」のデータが更新される

■あの日、担当外ではありましたが、証拠保管室を警備しておりました！
■防犯カメラに、不審な男を発見！　小官も、すわッ！　保管室へ！
■本官、ワルくないですッ！　いきなり、襲われてありますッ！
■本官、必死でイノチのやりとりッ！　そして、やっちまったでありますッ
■それで、気を失って……同僚の巡査に、殴り起こされましたッ！

事件当日、あの部屋に入った理由とは？

Susumu Harabai

2 原灰 ススム ～現場で見た人物でありますッ！～

証人

考察

最後の発見をゆさぶると、カメラの映像の問題点を探すことになる「保管庫」の配置と映像の内容をよく見てみると　1つ大きな手跡が出てくるのだが

■たしかに、カオがややハッキリ映っていないかもしれませんが……
■アレこそはコレ、マチガイなく多田歌捜査官殿でありました。
■だって、指紋のキーでロックされた保管庫を開けておりますからして！
■ヤツが開けたのは、まちがいなく多田歌捜査官の保管庫でしたッ！
■指紋のロックを解除した以上、多田歌捜査官殿なのでありますッ！

点灯したランプに注目してもらいたい！

Susumu Harabeni

3 原反 ススム

～現場で見た人物でありますッ！②～

考察

保管室、入ると、はぬの黒い、ハンカチ、ハンカチ、ポケット、相棒者のひとり、もはいけ、退職をさいし、ごねると、義父の証言、矛盾がまされること、なるのもか……

■あれが多田警視庁であるコンキョは、もう1つあります！
■そもそも、保管室にんるためには1Dカードが必要でしてコレ！
■そして、1Dカードを使うと、シッカリ記録が残るのであります！
■事件が発生した、まさにその時刻！ 捜査官統、カードを使っています！

これは警察局で見つかっていない！

Kyosuke Zaimon

4 罪門 恭介

～事件当日のこと～

考察

■オレのシゴトは、あの精い場場を照い日で見守るコトなのさ。
■11:30頃、見回りに行くヤマリがふるそうだよ。……関係ないがね。
■警備室は、2重の防犯システムでつられて……オレは必要ないのさ。
■事件があった時間は、たしか……街道沿いのサルーンにいたかな。
■この事件には、無関係の容人さ。……弾丸がないなら、帰るぜ。

あの指紋はどう説明するんです！

Kyosuke Zaimon

5 罪門 恭介

～血染めの手のアト～

考察

自分と無関係と言い張る罪門さん。容疑の発覚をめぐっても、話が、証拠が出揃うと、そこで指が当たり、防犯カメラの映像から事件との接点を見つけよう。

■その保管庫にオレの指紋が残っているのは、当然なのさ。
■そのうちのひとつが、たまたま血の手形と一致しただろうね。
■ハンニンはグーゼン、オレの指紋の1から、そう保管庫に入ったのさ。
■"血痕"と"指紋"は別のモノ。……知らなかったかな。
■そもそも、犯人は手袋をしていた。ホラ。オレとは無関係だろう？

この保管庫はあなたのでしたよね？

Kyosuke Zaimon

3 罪門 恭介

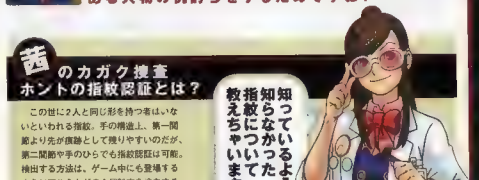
～罪門の自供～

考察

証拠品を選び出すという短言から、彼の心証者が「SL91」事件」に関係していることが明確できる。すべての証言を総合することで、あの事件を追い求める理由が浮かぶ。

■あの日しかなかった。オレは、アイツを死なせたくなかったのさ。
■1Dを盗んで、ヤツに変装して……証拠品を選び出すつもりだった。
■現場のジャマは、予想外だったさ。なんとか撒いてキゼつさせて……
■逃げ出したよ。カメラに映らないエリアは調べてあったしね。
■5時15分……あのとき、保管室で殺人事件はなかったのさ。

ある人物の仇討ちをするためですね？



茜のカガク捜査 ホントの指紋認証とは？

知っているようで知らなかった指紋について教えちゃいます

この世に2人と同じ形を持つ者はいないといわれる指紋。手の構造上、第一関節より先が腹脂として残りやすいのだが、第二関節や手のひらでも指紋認証は可能。検出する方法は、ゲーム中にも登場するようにアルミなどの金属粉末を塗布するのが一般的。ただし、紙や木、発泡スチロールや布といった、検出しにくいものに対しては、化学物質やレーザー、紫外線などを利用する。また、指紋が物質に付着している時間は意外と長く、40年前の手紙から検出された例もある。

ゲーム中にも登場する自動指紋照合システムは、実際に世界中の警察で導入されているが、あくまでも機械を絞り込むことしかできず、最終的に同一人物と識定するには人間の判断を必要とする。国際的には似かよった形・特徴が最低5ヶ所あれば同一人物と判定されるが、日本の場合、10ヶ所の特徴が一致する必要があるとされている。そのため、誤った判断で同一人物と認定してしまい、誤審を招いたケースもいくつか起きているようだ。

◀茜と虎ヶ堂が使用しているのは、アルミ粉末。もっともやすいとはいえ、現在では入手に労働した指紋までも検出できるという

◀網膜の判断で同一人物と判断できてしまう本作の指紋認証。しかし現実では、まだこのシステムは開発されていない

探偵パート Detective Part 第三回

画の発言がきっかけで見つかった新たな事実。
それは葬門の犯行以前に、保管室で起きた別の犯行の存在だった。
新たに浮かび上がった真犯人を突き止めるべく、最後の調査が始まる。

■“ねつ造”の発覚

警察局の犯行は2回あった。この事実が発覚したのと同時に、2年前の「SL9号事件」のねつ造の事実が発覚する。ここにきて、また疑を晃せるこの事件。これは偶然ではなく、葬門や糸鹿刑事が言うように、まだ終わっていないのか？

▶葬門の息・直斗が命を落とした事件後の補佐により解決したはずだが

■《SL9号事件》の関係者

今回の事件関係者のほとんどが関わっていた「SL9号事件」。今回の事件で行方不明となっているこの事件の証拠品は、今回の事件とも関わりがあると思われる。これらの謎を解くためにも、もう少し深く知る必要がありそうだ。

▶まだ事件の詳細を聞いていない人物がいるはず。彼らの証言を中心に捜査を

◆第三回フローチャート

1 成歩堂法律事務所
- 銭と会話

2 葬儀所
- 巴と会話

3 警察局・エントランス
- 葬門と会話

4 警察署・刑事課
- 矢鐘と会話

5 警察局長室
- 銭状と会話
- 証拠品「2年前の写真」を登録
- 会話後、「警察局・エントランス」へ強制的に連れ出される

6 警察署・刑事課
- 糸鹿と会話
- 証拠品「飛び出しナイフ」をつきつける→会話項目が追加
- 証拠品「葬門　直斗の解剖記録」を登録
- 証拠品「飛び出しナイフ」のデータを自動更新

7 上級検事執務室
- 御剣と会話
- 机の下にある紙を調べる→証拠品「御剣の辞表」を登録
- 証拠品「2年前の写真」をつきつける→会話項目が追加
- 証拠品「検事局質の座」のデータを自動更新

8 検事局・地下駐車場
- 冥と会話

9 警察署・刑事課
- 糸鹿に、証拠品「御剣の辞表」をつきつける→証拠品「ID　イトノ　」を登録

10 警察局長室
- 糸鹿と会話
- 最後のデスクを調べる→証拠品「証拠品リスト」を登録
- 最後のデスク付近の金庫を調べる
- 開いた金庫を調べる
- 証拠品「不安定なツボ」をつきつける→カケラを組み立てると、証拠品「不安定なツボ」のデータを更新
- 証拠品「指紋検出用具」をつきつける→金庫から出た証拠品の指紋を検出、照合で冥を選択、証拠品「有罪」を登録

11 裁判所
- 巴と会話
- 巴の質問には「最後」を選択
- 証拠品「不安定なツボ」をつきつける

2 留置所

彼女が語る“真実”とは？

自分の過去を語る以前に、まともに会話すらしなかった巴が「SL9号事件」についてとうとう重い口を開く。協奏の捜査課の実情、冥影連携の決め手となった最後の犯行の目撃者は自分であったことを告白。

▲事件当時、冥には犯人を捕まえることができず、悔いを感じていたらしい

入手できる証拠品
－

5 警察局長室

「SL9号事件」最後の現場

刑事課の隙間に局長室を教えてもらい、部屋を訪れた成歩堂。直接に部屋を捜査したいと頼んでみると「あの事件は解決した。捜査する必要はない」と、強引に部屋から追い出されてしまう。なぜ捜査をこばむのだろうか。

▲捜査の話をしたしたら途端、態度が急変した最低なにが隠しているのか？

入手できる証拠品
・2年前の写真

6 警察署・刑事課

青影の残した証拠

「SL9号事件」について調べくいる糸鹿。彼に「飛び出しナイフ」をつきつけると、青影が最後の犯行で残した証拠について話を始める。折れた刃先が葬門様事の体内から検出されたというのだ。

▲証拠品の入手方しについても断ける。捜査官のIDカードが必要なようだ

入手できる証拠品
・葬門　直斗の解剖記録

7 上級検事執務室

御剣の出した答え

御剣が机の下に捨てた紙を見てみると、それは辞表と書かれていた。やはり、発覚した「SL9号事件」のねつ造が相当ショックだったらしく、検事を続けていくことに疲れを感じたようだ。

▲ねつ造の事実を知らなかった御剣。彼もまた事件の被害者なのだ

入手できる証拠品
・御剣の辞表

8 検事局・地下駐車場

巴が操られていた？

「SL9号事件」解決後、巴は最低のあと押しで主席検事に就任した。そのことから警察は、最低は検事局を掌握するために巴を使ったのではと推測。だとすれば、彼女が最低に従う理由とはいったい!?

▲彼女の性格が変わったのは、主席検事に就任した直後。真相は？

入手できる証拠品

―

9 警察署・刑事課

彼の覚悟を見せろ！

最長室へ入るには現役捜査官のIDカードが必要なのだが、頼みの綱である糸鋸刑事はクビを恐れて協力してくれない。彼の気持ちを変えるには「御剣の覚悟」を示すものを見せないと無理だろう。

▲御剣が描くてくれたあの紙を見せれば　糸鋸も協力してくれるはず

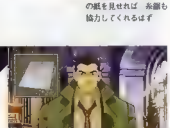
入手できる証拠品

・ID・イトノコ

10 警察局長室

あのIDナンバーが!?

最後のデスクを調べると「SL9号事件」の証拠品リストを発見。そして、金庫の暗証番号であった「7777777」。事件の事件で使われていた、あのIDナンバーは最後のものだろうか？



▲唯一不明だったIDナンバー。最後も事件当日に保管庫に入ったのか？

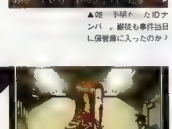
入手できる証拠品

・証拠品リスト　・布きれ

11 留置所

巴は殺していなかった！

最後の言葉に逆らうことはできない。そう話す巴は、検事局の事件の真相を語る。最後の命令で多田敦の死体を運んだだけと告白。だが、彼女が最後に逆らえない理由を聞くことは最後までできなかった。



▲彼女は殺害していなかった。だとすれば誰が多田敦を殺害したのか？

入手できる証拠品

―

法廷パート Court Part 第三回

舌が戻ってくることのないまま、最後の法廷を迎えてしまった。
最後に対する数々の疑問、そして巴の告白した殺害の否定。
事件の真実を明らかにするには、過去のあの事件が鍵を握っている。

▶最後が双方の事件に関わっているのは偶然　彼を証言台に立たせるのだ

■真の犯人をあぶり出せ！

御剣、宝月姉妹をはじめ、さまざまな人物に深い傷を残した「SL9号事件」。証拠品の疑べい、そして見覚えたねつ造の事実。まだ事件は終わっていない。今こそ裏に隠された真実をあばいて、真犯人を見つけ出せ！

Akane Houzuki

1 宝月 茜

証人

～２年前の事件～

考察

■あの日……警察局のオフィスでお姉ちゃんを待っていました。
■ハンニンが逃げこまで……とトジそにされたんです。
■羽門　直斗検事さんが、あたしを助けてくれたんですけど・・・
■そのとき、一瞬見た光景は今も忘れません！
■ハンニンがナイフを振り上げて、検事さんのムネに……！

御剣に渡っていない証拠品があったはず……

Akane Houzuki

2 宝月 茜

証人

～茜の描いた“絵”～

考察

■この“絵”……あたしが2年前に描いたものです。
■カミナリがまぶしくて、黒い影しか見えなかったけど……
■このあと、あたし・・・キゼツしちゃったみたいです。
■……まちがいなく、あのとき見た光景を、そのまま描いてあります。

被害者は一度しか刺されていないのです！

Akane Houzuki

3 宝月 茜

～思い出したこと～

考察

茜がタイホくんを見たというのは、現時点ではっきりしない。不明なことをあえて突き詰めたりタイホくんと見間違えたことにする。あの状況にあってものどいいは……

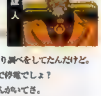
- ハンニンのヒトが、ナイフを振り上げるのを見て……あたし。
- ムチュウで、飛びかかったんです！……2人の人影に向かって。
- そして、ナイフのヒトをつき飛ばした……気がします。
- そのとき、霊が一瞬光って。あたし……タイホくんを見たの！
- 部屋の中には、いなかったのに……たしかに、タイホくんでした！

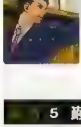
タイホくんと同じシルエットのものって……

Kaiji Ganta

4 巌徒 海慈

～《SL9号事件》～





考察

巌徒はあくまでもねつ造していないと主張しているが、一方の証拠品リストを発見した場面を思い出してもいたい。そのことをつけば証言を崩すことができるはず。

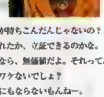
- あの日……ボクとナオトちゃん、カレの取り調べをしてたんだけど。
- ドジ、やっちゃって。しかも、カミナリで停電でしょ！
- ボクがオフィスに行ったら、トモエちゃんがいて。
- そのとき、すでに現場には、手が加えられてたんだね。
- ハッキリしてるよ。"ねつ造" なんて、ボクは関わってないもん。

これはあなたの部屋で見つけたものだ！

Kaiji Ganta

5 巌徒 海慈

～《証拠品》と《ねつ造》～



考察

トウじゃないというがこれほどの大事件を絡ませるあやげて、昇進したとも考えられる。つまりトウはないというのはおかしい。動機とも受けとれるのだが

- ツボのカケラと、リストだっけ？　キミが持ちこんだんじゃないの？
- そもそも、その証拠品が "いつ" 発見されたか、立証できるのかな。
- 青影の判決が下ってから見つかった証拠なら、無価値だよ。それって。
- だいたい、ボクが《ねつ造》なんてするワケないでしょ？
- 現場を偽装なんかしたって、なんのトクにもならないもんねー。

自分のためなら手を貸すかもしれない

Tomoe Houzuki

6 宝月 巴

～巌徒局長と《ねつ造》～

考察

4番目の証言をゆさぶると、現場を発見したときの状況が聞ける証言を追加される。だが、推理した内容との食い違いが多い。強迫的にゆさぶりをかけ、矛盾を暴こう。

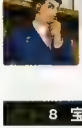
- 巌徒局長とは長い間、いっしょに仕事をさせていただきましたが……
- 身辺のジジツなど、まったくありませんでした。
- 2年前の《ねつ造》も……私ひとりが、やったことです。
- 第四検事さんの死体を見つけて……証拠をデッチ上げてしまった。
- 青影を、有罪にしたかっただけ。……姉は、関係ありません。

割れたツボに名前を書くのは不可能だ！

Tomoe Houzuki

7 宝月 巴

～ツボと血の文字～



考察

カケラは見落とすことなくすべて拭き取ったと証言しているが、ノミを見てみるとあることに気づく。あとは、カケラをどこに入手したかを思い出せば答えはわかるだろう。

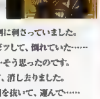
- ツボのカケラに、血のアトがあるのは、すぐに気がつきました。
- でも、部屋は明るくて……調べている時間は、なかった。
- だから、私。すべてのカケラの血のアトをふき取ったのです。
- カケラは大きかったから、見落としはありませんでした。
- 「見つかる前に、消してしまおう！……それだけを考えていました。

彼女はこのことを知らなかったようだ

Tomoe Houzuki

8 宝月 巴

～本当に見たこと～



考察

最後に協力してもらい、現場をねつ造しなければならなかった巴　さらに、発見直後の写真を撮ったことを証言する、彼女が言う……4度歩空に戻ってあるというのだが　。

- 現場では……第四検事の死体がロイの例に倒さっていました。
- そして……その横に、あかねと青影が寄りそって、倒れていた……
- あの状況を見て、私。あの子が殺した……そう思ったのです。
- だから、姉に結びつきそうな証拠はすべて、消し去りました。
- 巌徒局長に予伝っていただいて、死体を倒を描いて、運んで……
- でも、すべてが《ねつ造》ならば、姉は、無実かもしれないのですね！

今朝彼女からもらったものと言えば？

シナリオ別 証拠品・人物リスト

ここでは、第1話～第5話の物語を進めていくなかで
入手・活用していく、すべての証拠品と人物ファイルを掲載する。
各解説文は基本的にアイテムが最初に登場されるときのものである。

第1話 ■はじめての逆転

人物

亜内　武文（52）	この事件の担当検事。押しが弱く、なんとなくパッとしない男。
綾里　千尋（27）	綾里法律事務所の所長。ぼくの上司で、ヤリ手の弁護士。
高日　美佳（22）	事件の被害者。マンションで一人暮しをしていた、モデルさん。
矢張　政志（23）	この事件の被告人。ぼくの同級生で、しくめないヤツだ。
山野　星雄（44）	死体の第一発見者。斬間助誘員で、現場で矢張を目撃している。

証拠品

パスポート	事件の前日7月30日にニューヨークから帰国しているようだ。
高日　美佳の解剖記録	死亡時刻は、7月31日午後4時ぶ降5時まで。鈍器による一撃で失血死。
置物	《考える人》の形をかたどった置物。かなり重い。
停電記録	事件当日の午後1時から8時過ぎまで、現場のマンションは停電だった。

第2話 ■逆転姉妹

人物

綾里　真宵（17）	千尋さんの妹。霊媒師になるために、現在修行中。
糸鋸　圭介（30）	所轄署の刑事。殺人の初動捜査を担当。通称イトノコ刑事。
小中　大（39）	事件の目撃者。情報処理会社・コナカルチャーの社長。
松竹　梅世（23）	事件の目撃者。真宵の知行を見たと証言している。
星影　宇宙ノ介（64）	名前は"そらのすけ"。ベテラン弁護士で、千尋さんの師匠。
ボーイ（26）	仮眠ホテルのボーイ。
御剣　怜侍（24）	検事局さって天才検事。有罪判決のためなら手段を選ばない、冷酷な男。

証拠品

綾里　千尋の解剖記録	死亡時刻は、9月5日の午後9時。鈍器で1回殴られて即死。
ガラスの破片	ガラスの電気スタンドが壊れたもの。コナナガになっている。

ボーイの宣誓書	事件当日、梅世とともにホテルに泊まった男の人相を証明する。
考える人	凶器。ほんとは時計だが、どう見ても置物。友人・矢張が作った。
上面図	現場　綾里法律事務所の上面図。《詳細》で内容を見ることができる。
新聞記事	政治家の自殺記事。見出し付近に"小中"と書き込みがある。
真宵のメモ	"あたしの携帯電話には、お姉ちゃんと話したことが、録音されています"
真宵の携帯電話	所長と真宵の会話が録音されている。《詳細》で会話を聞くことができる。
千尋のメモ	千尋さんの字で、人物の名前が書いてある。リストのようだ。
盗聴器	梅世の部屋から見つかったもの。
梅世の証言書	"被害者は取掌をかわし右に向かって逃げたが、追いつかれて殺られた"
領収書	血文字が書かれている、裏面はデパートの領収書のようだ。
領収書２	"電気スタンド"の領収書だ。発行日は、事件があった前日。

第3話 ■逆転のトノサマン

人物

衣袋　数志（37）	かつてのアクションスター。アクダイカーン役で、事件の被害者。
大滝　九太（7）	トノサマンの大ファン。事件当日、英都撮影所にいたらしい。
オバチャン（??）	英都撮影所の警備員。事件当日、殺人現場へ向かう荷屋を見たと主張。
カントク（32）	トノサマンを作った監督。名前は字在　拓也。事件当日、撮影所にいた。
スタッフ（18）	英都撮影所のスタッフ。大道具を担当している。名前は、鴎宮　由美子。
荷星　三郎（23）	被告人。人気TV番組のヒーロー、トノサマンをつとめるアクション俳優。
姫神　サクラ（34）	ヤリ手のプロデューサー。英都撮影所の大物。事件当日、撮影所にいた。

証拠品

５年前の事故の写真	第２スタジオで起こった衣袋の事故。《詳細》で見ることができる。
カードキー	スタッフ用のもの。第１スタジオに入ることができる。
カラッポの小ビン	スタッフエリアのテーブルで発見。衣袋の指紋がついている。
コテージのカギ	キータグには、"第２スタジオ内・コテージ"と書いてある。
サルマゲどんのクビ	事件当日の２時15分から４時まで、現場への道をふさいでいた。
ステーキの皿	避難豚のコンセキあり。スタッフエリアで発見。大きなホネが残されてる。
トノサマン・スピアー	凶器。ヤリ型の武器。一度折れたところを、ガムテープで修理された。
トノサマンのカード	トレーディングカード。子供たちに大人気で、みんな集めているらしい。
ライトバン	コテージでの会議後、宇在が運転して、姫神を第１スタジオに運んだ。

レアカード	トノサマンカードの1種。コレクターにとって、トクベツな価値がある。
衣袋　武志の解剖記録	死亡時刻は、15日の午後2時30分。ヤリ状の凶器で胸を貫かれる。
"栄光の足跡"	トノサマンが悪敵に勝った場面を、すべて撮影。収集してある。
荷星（?）の写真	足を引きずって歩いている。（詳細）で見られる。（ゴゴ2少　2ニンメ）
荷星　三郎の依頼状	依頼を受けていることを証明する書類。
九太のデジタルカメラ	買ったばかりで、うまく使えない。かなり学、持ち歩いているという。
上面図	英都撮影所の上面図。（詳細）で内容を見ることができる。
台本	トノサマンの台本。表紙には、"第13話"と書かれている。
姫神のメモ	"第13話の台本を持ってきてちょうだい"と書かれている。

第4話　逆転、そしてサヨナラ

人物

緑星　舞子（46）	真有ちゃんの母親で、雪煤館。DL6号事件後、すがたを消した。
大沢木　ナツミ（22）	自称フリーカメラマン。ヒョッシーの写真を撮るためにキャンプしている。
オヤジ（??）	ひょうたん湖公園の貸しボート屋の管理人。ソバ屋の主人のつもり。
狩魔　豪（65）	40年間、無敗をほこるベテラン検事。御剣の師匠にあたる。
御剣　信（故人）	15年前に殺害された、DL6号事件の被害者。御剣検事の父親で弁護士。
生倉　雪夫（48）	この事件の被害者。DL6号事件の弁護をつとめた。

証拠品

DL6号事件・資料	事件の資料。（詳細）で内容を見ることができる。
DL6号事件・写真	殺人現場の写真。（詳細）で内容を見ることができる。
DL6号事件の弾丸	御剣　信の心臓から摘出された弾丸。線条痕はバッキリ残っている。
オウム	貸しボート屋主人のパートナー。名前は"サユリさん"。
クラッカー	パーティーグッズの定番。糸を引けばパンと鳴る。証拠にはならないと思う。
ツリザオ	イトノコ刑事の私物。釣られる魚がカワイソウになるほどの安物。
ナツミのカメラ	被告台を撮影すると自動シャッターを切る。遠距に向けてセット。
ナツミの証言書	12月25日の午前零時すぎに、2発の銃声のような音を聞いた。
ピストル	凶器。22口径で、3発発射されている。御剣のお手の指紋がついている。
ピストルの弾丸	死体から発見された。凶器のピストルと、線条痕が一致した。
ヒョッシーの記事	ひょうたん湖に現れたカイジュウの記事。（詳細）で見られる。
ポンペ	カラのポンペ。栓が抜けて、万国旗がからみついている。

ミサイル	訓練中の警察犬。とってもかわいい。ツブラなヒトミがワリ。
緑星　舞子の写真	古い写真。ウッに、（DL6号事件・資料1）と書かれている。
生倉　雪夫の解剖記録	死亡時刻は、24日から25日にかけて。約1mの距離から撃たれている。
金属探知機	近くに金属があると音で知らせてくれる、ベンリな探知機。
金庫の中の手紙	"御剣　怜侍に復讐せよ"手書きの文字で、今回の殺人の手口が書いてある。
湖の写真	12月25日零時15分に自動撮影。（詳細）で見ることができる。
もう1枚の湖の写真	湖の他、何も写っていない。12月24日午後11時50分に自動撮影。
上面図	ひょうたん湖の上面図。（詳細）で内容を見ることができる。
御剣　怜侍の依頼状	依頼を受けていることを証明する書類。

第5話　蘇る逆転

人物

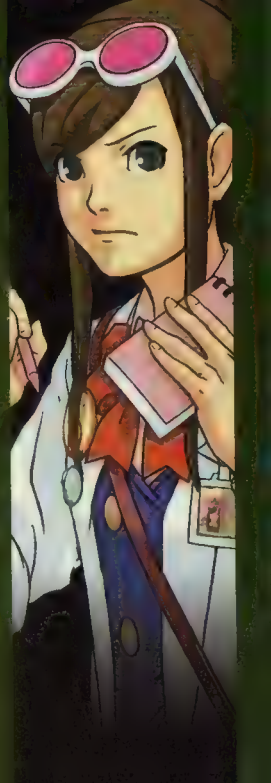
青影　丈（故人）	2年前の連続殺人事件（SL9号事件）の犯人。すでに死刑になっている。
市ノ谷　雪華（31）	ナゾの井当慶さん。事件の目撃者で、自称（グロまみれのおネコウ）。
磨徒　海慈（65）	地方警察局長。そうは見えないが、警察の最高権力者。
罪門　恭介（33）	検事局の事件の捜査をとりしきる巡査にして、ナゾのカウボーイ。
罪門　直斗（故人）	2年前、（SL9号事件）を捜査中に殺害された検事。罪門　恭介の弟。
多田歌　通夫（36）	今回の被害者。捜査第1課の刑事で、（SL9号事件）を担当。
原灰　ススム（22）	総務課の巡査。事件当日、証拠保管室で多田歌を刺殺した疑いを持たれる。
宝月　茜（16）	自称・科学捜査官の高校2年生。依頼人・宝月　巴の妹にあたる。
宝月　巴（29）	事件の被告人。地方検事局の主席検事。右手にケガをしている。

証拠品

2年前の写真	授賞式の当日も撮影。磨徒、巴、罪門　直斗の写真。（詳細）で見る。
ID：イトノコ	警察局の身分証明カード。捜査官に許可された局内のエリアに入室できる。
IDカード使用記録	事件当日、証拠保管庫に入った人物のID。（詳細）で調める。
ID：多田歌　通夫	捜査官の身分証明カード。検事局の殺人現場で発見。（ID.5842189）
SL9号事件の資料	2年前で解決された、連称（青影事件）。（詳細）で調める。
ゴム手袋	（SL9号事件）のタグがついている。非常に薄い1仏の手袋だ。
サイフ	事件現場に落ちていた折りたたみ式のサイフ。中に何が入っているようだ。
ステーキ弁当	おネコウさんからもらった。罪門　直斗の元気とヘラず口のモト。
タイホくんのパネル	刑事課課長デザイン、イトノコギリ刑事制作による、ゲージュツ作品。

©CAPCOM JAPAN PRODUCTS MARKETING Investigation and the TRUTH

ドライバー	御剣の過去の事件の証拠。事件当日、最後の依頼で検事局に持ち帰った。
ルミノール試薬	科学捜査用の薬剤。かくされた血痕を探る、〈ふきつける〉で使用。
携帯電話	宝月　巴のもの。事件当日の5時18分に発信されている。
検事局賞の盾	検事　オブ・ザ・イヤー賞品。事件当日、警察局の式典で御剣に授与。
現場写真	市ノ谷　響華が事件発生のあとに撮影したもの。〈詳細〉で見られる。
御剣のナイフ	凶器。御剣の道具入れに入っていた。被害者の血痕が付着。指紋はない。
御剣の辞表	御剣が書きかけて捨てた。どうやら、ホンキらしい。
御剣の駐車記録	事件当日の、検事局地下駐車場の利用記録。午後5時12分に入庫。
扉門の指紋	証拠保管庫に残された、手の形をした血痕より検出。ふき取られていた。
扉門　直斗の解剖記録	背後より一度、心臓部を刺され失血死。キズの異からナイフの形状を発見。
指紋検出用具	〈手のアト〉を調べると指紋を検出、関係者のデータと照合する。
紹介状	イトノコ刑事からもらった、担当検査官に捜査許可がもらえる。
証拠品リスト	〈SL9号事件〉証拠品のリスト。真ん中で破かれていて、半分しかない。
証拠保管庫	保管庫ごとに担当捜査官の指紋でロック解除。解除中は、ランプが点灯。
証拠保管室の上面図	警察局で起こった捜査官誘拐事件の現場。〈詳細〉で見られる。
多田敷のメモ	現場・後部トランクより発見。被害者の個人的なメモ。〈詳細〉で見る。
多田敷の遺失物届	書きそこないの書類。日付は2月21日。局長自身に提出する規則。
多田敷　直斗の解剖記録	失血死。ナイフによるキズは1ヶ所。死亡推定時刻は4時から1時間半。
地下駐車場の上面図	検事局、御剣のクルマから死体が発見された。〈詳細〉で見られる。
被害者のクツ	白いエナメル製のクツ。血痕は、多田敷本人と宝月　巴のもの。
飛び出しナイフ	現場より発見。被告人のマフラーに包まれていた。小さなタグがついている。
不安定なツボ	現場に落ちていたカケラを集めて組み立てたツボ。カケラが足りないようだ。
布きれ	鑑識局員の金庫で発見。なんの証拠品かは不明。宝月　茜の指紋が付着。
防犯カメラの映像	証拠保管室に設置された防犯カメラの映像。〈詳細〉で再生。
証拠法入門	ともえさんから受け取る。証拠法の2大原則の説明。〈詳細〉で読める。
巴の写真	2年前の事件の現場写真。ともえさん自身が撮影。〈詳細〉で見られる。



資料設定編

GYAKUTEN SAIBAN
PHOENIX WRIGHT
Investigate into the TRUTH

『逆転裁判』に登場する全キャラクターの、ラフスケッチや完成イラストなどを大公開。さらに、新規シナリオ・第5話については、脚本を書いた巧氏とキャラクターデザインの進氏のコメントも掲載。基本的にネタバレ満載なので、必ず全部クリアしたあとで読むように！

成歩堂龍一

Ryuichi Naruhodo

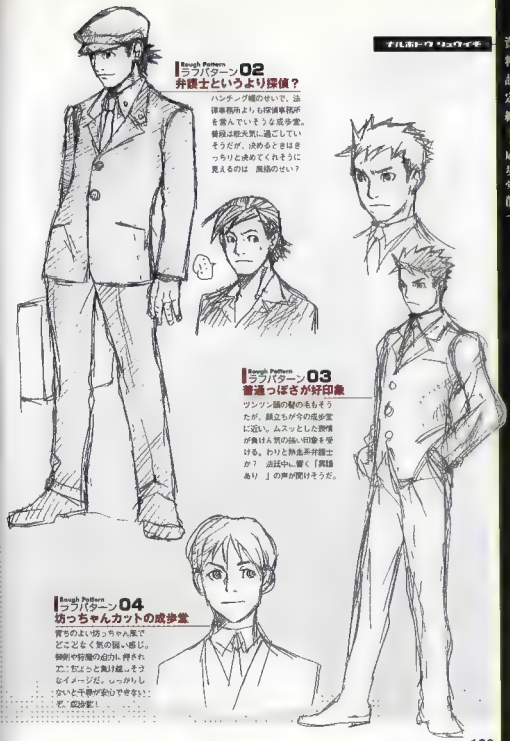
依頼人の無罪を信じぬく最後まであきらめない男

ラフスケッチを見てもらえればわかるとおり、主人公というだけあってこのデザインに至るまで、かなりの試行錯誤があった模様。弁護士という職業柄、スーツを着ている点は統一されている。ラフスケッチごとの変化を味わってほしい。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
髪を前に出したヘアスタイル

成歩堂特有のギザギザ髪を前に持ってきたようなヘアスタイル。少しプライドが高そうに見えるせいか、こちらのほうが優等そう。この成歩堂なら、千尋も安心して後を任せられる？



Rough Pattern ラフパターン02
弁護士というより探偵？

ハンチング帽のせいで、法律事務所よりも探偵事務所を営んでいそうな成歩堂。普段は昼夫気に過ごしていそうだが、決めるときはきっちりと決めてくれそうに見えるのは　風格のせい？

Rough Pattern ラフパターン03
普通っぽさが好印象

ツンツン頭の髪の毛もそうだが、顔立ちが今の成歩堂に近い。ムスッとした表情が負け犬の強い印象を受ける。わりと熱血弁護士か？　直球中…響く「異議あり！」の声が聞けそう。

Rough Pattern ラフパターン04
坊っちゃんカットの成歩堂

育ちのよい坊っちゃん風でどことなく気の弱い感じ。御剣や狩魔の前の小者それだ！　型どおりと言ったそうなイメージだ。いっかりしないと千尋が安心できない…ぞ、成歩堂！

完成イラスト集

ブルーのスーツをビシッと着こなす成歩堂。弁護士の本職をここぞとばかりに見せつけるかのごとく、法廷でのイラストが非常に優雅。カッコよく決めたのもあれば、ときには崩っているものも。だが、いかに不利な状況でも、最後は冷静な逆転劇を見せてくれる。最後に勝つのは、必ず彼の推理であることを印象づけるデザインだ。

アップイラスト

驚りイラスト

▲行き詰まったときの指摘も真相を導く、これが成歩堂の真骨頂

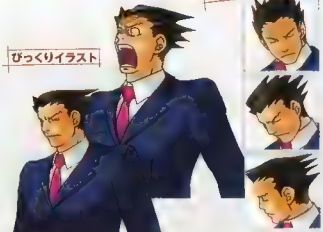
指差しイラスト

資料読みイラスト

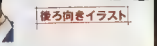
考え中イラスト

首振りイラスト

びっくりイラスト



後ろ向きイラスト



COLUMN 成歩堂 龍一について スタッフウラ話

2001年、(弁護士ゲーム(仮))としてスタートしたプロジェクト。企画書を作成する際、当然ながら主人公の名前が必要になり、脊髄反射的に、浮かんだ名前が"真実(そうか)なるほど"だったという。

さすがにこれはないだろうと社内の係セクションから反対を受け、最終的に今のカタチに落ちついたが、このアキト な名前と、まさかこんな長いつきあいになろうとは、チームの誰も予想できなかったようだ。

成歩堂 龍一のコンセプトは、"プレイヤーの忘実な身代わり"。特に法廷で、いかにプレイヤーの主張を正確に代弁できるか、重点を置いて、セリフが書かれている。

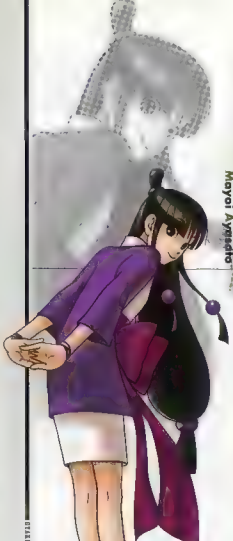
"身代わりである"という宿命を負っているため、その年い立ちやプロフィールなどの情報は、あえて明かされていない。

Ryuichi Naruhodo

綾里真宵

Mayoi Ayasato

姉思いなら
舌にも決して負けません！



第2話から第4話まで
慣れないながらも成歩
堂の助手を務めきった
真宵。彼の役に立つた
め、里へと帰り修行に
励む決意を聞かされる
シーンは、胸打たれる
感動の場面だったはず。
スケッチも物語のヒロ
インというだけあって、
数が非常に豊富だ。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
名家のお嬢様風

綾里家本家の直筆ということで、名家のイメージで描かれたと思われる真宵。当初は黒猫を飼っている設定だったようだ。

Rough Pattern ラフパターン02
寂しそうなのは千尋のせい?

今にも泣き出しそうな表情をしている真宵。服を由で行った千尋に怒しさを感じているのだろうか？ 結局明るい真宵とは正反対の、この頃から逆改のような女性誌になりはじめている。

Rough Pattern ラフパターン03
民族色が強まってきた

民族衣装のような服装が可愛らしさをアピール。今の真宵と無縁だが、おとなしそうなイメージが加わってくる。背負った箱の中身は除霊の儀式に使う道具か？

Rough Pattern ラフパターン04
山奥でたくましく育ってます

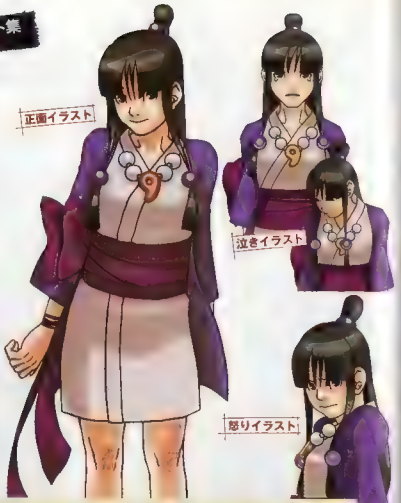
山伏風な衣装のせいか、山奥暮らしの印象を受ける。人自然とともに生きるの厳しさ、感謝しながら暮らしていそうだ。主食は獣か？

Rough Pattern ラフパターン05
完成間近のデザイン

最後の髪型などは今の真宵とは違うが、昔にかけている気持はまだなく、山伏の雰囲気をまだ残している。装飾を増せたら完成だ。

完成イラスト集

年頃のためか、非常に感情表現豊かな真宵。その元気っぷりに成歩堂も助けられているところが大きい。高校生のセーラー服姿は、残念ながらゲームでは未登場。真宵は17歳だから、学校に行っていたらこんな感じだったのかも。カバンについたトノサマンのキーホルダーがポイント。



正面イラスト

泣きイラスト

考え中イラスト

怒りイラスト

COLUMN 綾里 真宵について

初期設定には、法律事務所で弁護士を目指す少女だった。当時のプロデューサーから、「味方陣営が多すぎるから、1人増やしてはしい」というムチャな要求を受けて、脊髄反射的に浮かんだアイデアが「鏡線で1人2役にさせる」だったという。

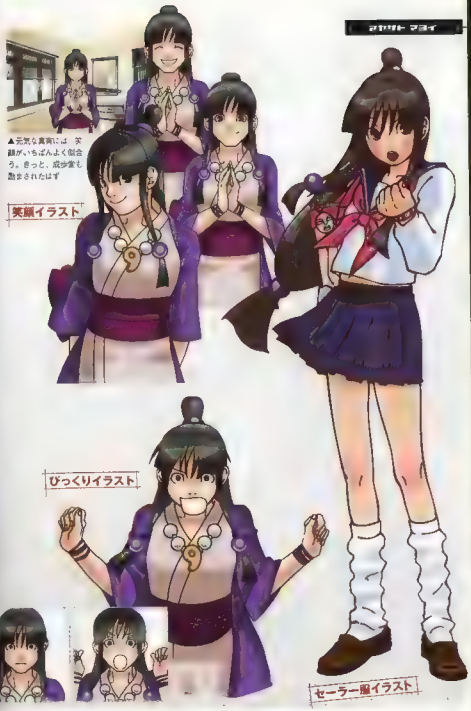
この、なかばヤケくそな設定が、まさか最終的に、物語の重要なキーを握ることになろうとは、チームの誰も予想できなかったようだ。

スタッフウラ話

ともすれば重くなりがちなエピソードに希望の灯をともしてみたり、成歩堂のそばにいるだけで彼の挙動を不思議と安定させてしまうなど、シリーズをオモテからウラから支える、まさにヒロインのカガミである、とは、ディレクターの弁。

シリーズが進むにつれ、その真動はさらにスケールアップしてゆく。

Mayoi Ayasato



▲元気な真宵には 笑顔がいちばんよく似合う。きっと、成歩堂も励まされたはず

笑顔イラスト

びっくりイラスト

セーラー服イラスト

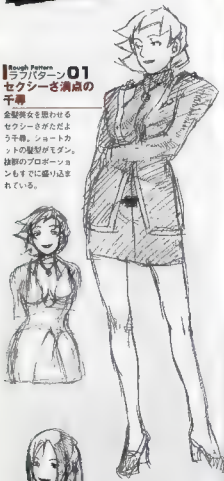
綾里千尋

Chihiro Ayasato

死後も成歩堂を助ける優しい師匠サマ

第1話では大変お世話になった千尋だが、残念なことに第2話では事件の被害者となり、この世を去ってしまった。しかし、強い意志を持つ霊媒家の血筋のお陰で、死後も会えるようになった。死してなお、成歩堂と真宵を見守る姿はまるで聖母のようだ。

ラフスケッチ集

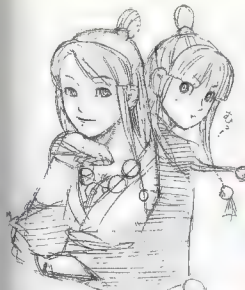


Rough Pattern ラフパターン01
セクシーさ満点の千尋

金髪美女を思わせるセクシーさがただよう千尋。ショートカットの髪型がモダン。抜群のプロポーションもすでに盛り込まれている。

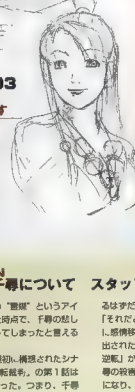
Rough Pattern ラフパターン02
和服も十分お似合いです

これは霊媒師時代の衣装なのか？ 端整な顔立ちがそれぞれ引き立てあうためか、どちらもなかなか美麗である。



Rough Pattern ラフパターン03
体は真宵でも中身は千尋です

真宵の体に乗り移ったときの千尋。2人の顔を見比べても、その違いはハッキリとわかる。スレンダーだった真宵だが、胸囲は千尋特有のセクシーさが十分伝わってくる。



完成イラスト集

チャイナイラスト

巫女イラスト

早くに亡くなってしまい、本人のイメージがあまりない。彼女と話すときは大概、霊媒されて現れた姿だ。チャイナ姿はゲーム未登場の貴重品。

COLUMN 綾里 千尋について スタッフウラ話

綾里 真宵の"霊媒"というアイデアが生まれた時点で、千尋の怪しい過去は決まってしまったと言えるだろう。

ちなみに、最初に構想されたシナリオでは、「逆転裁判」の第1話は「逆転時候」だった。つまり、千尋が殺害される場面からゲームが始まるはずだったのだが、チーム内から「それだと、御近を殺された主人公に感情移入できない」という意見が出されたため、急きょ「はじめての逆転」が追加された。そのため、千尋の殺害は予想以上に印象的なものになり、その後の物語に大きな影響を与えたようだ。

Chihiro Ayasato

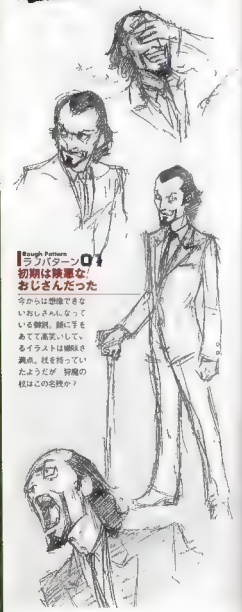
御剣怜侍

Reiji Mitsurugi

どんな悪をも許さない天才検事

頭脳の裏切り、検事局の裏切りと、自分の信じていた者たちに立て続けに裏切られた御剣。そのショックは大きく、一時は検事を辞める決意に至ったほど。しかし、第5話の事件を解決させた成歩堂とのコンビ、検事の新たな可能性を感じたようだ。

ラフスケッチ集

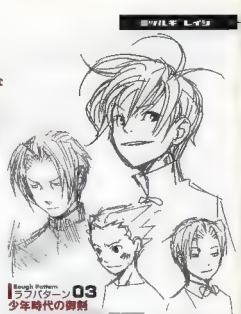


Rough Pattern ラフパターン01
初期は険悪なおじさんだった

今からは想像できないおしゃれん。なっている御剣。顔に手をあてて高笑いしているイラストは細部まで満点。杖を持っていたようだが、将来の杖はこの名残か？

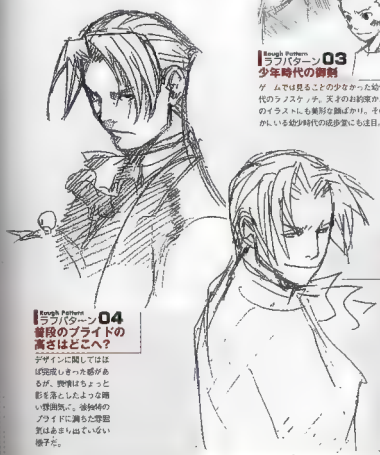
Rough Pattern ラフパターン02
ジム通いをしてそうなワイルドな風貌

体を鍛えるのが趣味といわんばかりの雰囲気を持ち、なんかしらのスポーツをやっていそう。検事よりも鍛ぇぶしの強い刑事みたい。



Rough Pattern ラフパターン03
少年時代の御剣

ゲームでは見ることの少なかった幼少時代のラフスケッチ。天才のお約束か、どのイラストからも美形な顔ばかり。そのなかにいる幼少時代の成歩堂にも注目。



Rough Pattern ラフパターン04
普段のプライドの高さはどこへ？

デザインに関してはほぼ完成しきった感があるが、雰囲気をちょっと影を落としたような暗い雰囲気。強気なのプライドに満ちた雰囲気はまだ出ていない様子だ。

Rough Pattern ラフパターン05
キザったらしさを出して完成！

ラフパターン04のラフスケッチの雰囲気を変えたもの。暗い雰囲気はなくなり、いつもの自信に満ち溢れた御剣に戻った。やはり、キザな気が出ていてこその御剣だ。

完成イラスト集

成歩堂のライバルで、彼に負けず劣らずのオーバーアクションを披露してくれる。流暢なおじぎや論証をくつがえされたときの様子などから、彼のプライドの高さがうかがえる。貴族のような衣装は好調ゆすりかと思いきや、第４話の幼少時代のシーンで、子供の頃から着ていたことが判明！

COLUMN 御剣　怜侍について　スタッフウラ話

“カンペキなライバル”を目指してデザインされたキャラクター。

実は初期段階の設定では、36歳のベテラン検事だったのだが、チーム内から「そんなオジさんと戦えと言われても燃えない」という意見が出されたため、急きょ若返ることになった。

その意見を出したデザイナーが翌日、一発で仕上げた新バージョンが、そのまま完成版のデザインとなった。その完成度の高さにシナリオ担当の巧氏が触発され、その結果、御剣の過去と成歩堂の物語に、あのような厚みが生まれたという。

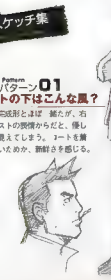
糸鋸　圭介

Keisuke Itanokogiri

減給にめげず頑張る熱血刑事

御剣と関わりが強かったため、第５話では事件の捜査を外された糸鋸刑事。だが、局長室の潜入捜査をはじめ、彼の協力なくして事件解決はなかっただろう。愚まれない、影の功労者だ。

ラフスケッチ集



Rough Pattern **ラフパターン01**
コートの下はこんな風？

外見は完成形とよほど 変わらが、右のイラストの現像からだと、優しい人に見えてしまう。コートを着ていないためか、細身さを感じる。

Rough Pattern **ラフパターン02**
清潔感のある服装

普段と違い、ネクタイなどをきちんと着用しているせいか 誠実そうなイメージに。丁寧な言葉づかいをしていそう。

COLUMN 糸鋸　圭介について　スタッフウラ話

「とりあえず、刑事が１人必要だろう」という、軽い気持ちで生み出されたキャラクター。

「隠鬼に“ーッス”をつけたら？」というデザイナーからの提案と、ある日「イトノコギリ」という名前がヒラめいた瞬間から、急速に超重量級の存在感を放ち始めた。

最初のうちこそ、チーム内で「どの事件現場にもこの刑事がいるのはオカシイのではないか？」という疑問もささやかれたが、その名前と キャラクターの圧倒的な影響力の前に、すべての捜査は彼に任されることになっていったという。

矢張 政志

Masashi Yahari

思い込みの激しさは天下一品のいい加減男

成歩堂が弁護した最初の依頼人であり、小学校からの親友でもある矢張。彼女に逃げられていると は知らず、「今世紀最高のカップル」と褒めするなど、思い込みの激しさが印象深い。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
好青年・矢張

初期のころは「好青年のイメージが強かった模様。お笑いキャラではなく、美形キャラだったようだ。

Rough Pattern ラフパターン03
おしゃれな若者は

フード付きジャケットとハーフパンツを着こなす姿は、今の矢張にはないファッションセンスだ。

Rough Pattern ラフパターン02
もはや別人

最初のイラストからうって変わってしまった矢張。どこか貫禄すらを感じるキャラに。

Masashi Yahari

COLUMN 矢張 政志について スタッフウラ話

成歩堂 龍一の友人ということで、"なるほど！"に対して"やっぱり、まさしく！"……（矢張 政志）と、名前は一貫で決まった。

当初は、第1話のみ登場する予定だったが、制作スケジュールの関係で第4話の登場人物を1人、減らす必要が出てきたため、再登場が決まったという裏事情があったようだ。

結果的にそれが功を奏して、本来は本編で使用される予定のなかった成歩堂の小学生時代のエピソードが採用されることになり、最終的には全エピソードを通して重要なポジションを得るまでになった。まさしく"事件の影にヤッパリ矢張"。

裁判長

Presiding Judge

優柔不断だけどビシッと決めます

第5話の法廷で成歩堂から尋問を受けるシーンが見られ、そこで脱かれる立場の気持ちを知ったという裁判長。ぜひともその経験を今後の法廷生活に役立ててほしいところ。

サイバンチョウ

Rough Sketch ラフスケッチ
裁判長というより陶芸家

今よりも厳しい強面な顔が印象的。どんなときでも冷静に裁判を進めていく雰囲気がどこか感じのメイーノだ。

COLUMN 裁判長について スタッフウラ話

「逆転裁判」は、そのゲームの性質上、警察や裁判所があまり優秀であってはお困る。制作開始当初は、やはり常識がジャマをして、「こんな裁判長はいないだろう！」という声もあったが、制作が進むにつれ、このすべてを超越したキャラクターなしに「逆転裁判」を語ることは不可能になってしまった。名前も年齢も不明。ある意味、最も「アヤシイ」キャラクター。

亜内 武文

Takefumi Aiuchi

負けのストレスで髪が抜けていそう

成歩堂の法廷デビューで対決し、軽くひねられてしまった亜内検事。間狂言には強気な態度の彼が、間狂言向かうんつれて、だんだん頭髪に変わっていく姿が印象的だった。

アウチ タケフミ

Rough Sketch ラフスケッチ
リアクションがとっても豊か

手を頭に当てる動作や驚きのポーズなどゲームでも見られる動きはすべり台脇から決まっていた様子

COLUMN 亜内 武文について スタッフウラ話

初期のシナリオでは、第1話の冒頭で紹介される成歩堂弁護する"弁護士"として設定されていた。そのエピソードが形を変えて「逆転裁判」となり、デザインがすでに終了していた亜内弁護士は、絵を左右反転させて検事席に立つことになった。ちなみに（亜内）の名前は、実在の歯医者からとられている。漢字だが脈さの来ないレギュラーキャラクターである。

山野 星雄

Hoshio Yamano

ボンと飛ぶカツラが笑いと涙を誘う

成歩堂が初法廷に立ったときの事件の目撃者。矢張の知り合いだと聞いたときの驚きと証言していたが？手掴みや立ち方から物腰の低さが記憶に残る。聞いたときに跳ね上がるカツラは哀愁を誘う。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
優しいおじさんに

着ているシャンパーのせいで、セルスマンっぽさはない。服装と穏やかな雰囲気相まって、人当たりのよいおじさんに。

Rough Pattern ラフパターン02
カツラの下の素顔

カツラをつけていない素顔。カツラをとっている姿は、ゲームやでは一瞬しか見られないので貴重かも。

COLUMN 山野 星雄について スタッフウラ話

第1話「はじめての逆転」は、文字通りプレイヤーにとって、法廷の"初体験"となるエピソードである。そのため、"証人として登場する真犯人を追いつめる"という基本ルールを理解してもらうため、難度にも工夫が凝らされた。

ここだけのハナシだが、当初オーソドックスに、証言台に立つ犯人の姿が、同一人物に見えにくい、という問題があった。

そのため、急きょ犯人のヒタイにはホクロが追加され、その名前も"山野 星雄"＝"事件（ヤマ）の犯人（ホシ）"と設定されることになった。

高日 美佳

Mika Takobi

美貌を活かして逆ハーレム？

第1話の事件の被害者で矢張の恋人（？）。事件前に矢張をフッたという噂もあり、恋愛関係は矢張の思い込みだという声も。職業がモデルということから、男性には困らなかった？

Rough Sketch ラフスケッチ
ほぼ完成のデザイン

前髪をのそけば、ほぼ完成デザイン。テーマパークなど従業員風の格好は、モデルの仕事をしているときの衣装かな？

ボーイ

Waiter

ティーセットを持ち歩く姿がステキ

坂東ホテルのボーイ長。法廷にまでティーセットを持ちこむ職業魂が印象深かったが、第5話ではホテルから御剣の職場まで紅茶を持ってきたりとサービス精神旺盛な一面を見せてくれた。

完成イラスト

すました表情でいる彼だが、頬を赤らめた表情も印象的。この後でもティーセットを落とさずにいるのはさすがプロ。

Aこんな気も利かせてくれる。なんか勘違いしてるような

COLUMN ボーイについて スタッフウラ話

シナリオ担当の巧氏によると、「1」の証人の中で、一番のお気に入り。最初に書かれたシナリオではホテルのみの登場で、証人になる予定はなかった。そのため、ティーセットを持ったまま記憶台に立つことになったのだが、それがかえって"逆転"的なカラーを作るキッカケになった。

小中 大

Masaru Konaka

英語まじりの日本語を操るマダムキラー

情報処理会社 コナカルチャーの社長。会社の情報網を使い、盲腸などの司法関係を思いなりにさせ、法廷の情報操作を企んだ。この世でいちばん夕子の思い男と言われていたが

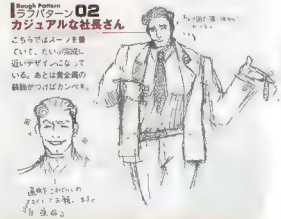
コナカルチャー

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01 筋肉ムキムキの小中

完成デザインでも、チャラなイメージのある小中だが、このイラストではそれが前面に出ている。笑い過ぎ怖い。

Rough Pattern ラフパターン02 カジュアルな社長さん



こちらではメガネを掛けていて、だいぶ完成に近いデザインになっている。あとは貴金属の装飾がつけばカンペキ。

COLUMN 小中 大について スタッフウラ話

「逆転裁判」の制作が始まって、最初に書かれたシナリオが「逆転裁判」だった。

シナリオ担当の巧氏によると、「ちゃんとした物語を書くのよ初めてでしたから、思いつくかぎり最強の犯人にしようと思いました！」。

満に力を入れすぎた結果、いさなり日本の司法界を揺る最終兵器級の犯人が誕生。

なんとか書き終えた際、「これで、自分の持てるすべてのアイデアをしぼり尽くした」と、冬大なる充実感を感じたが、次の瞬間、それが出発点でしかない事実に気づき、ガク然としたという。

松竹 梅世

Umeyo Shochiku

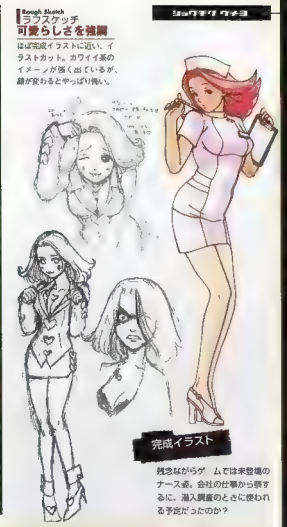
遊手のポーズがチャームポイント

コナカルチャーに勤める社長秘書。ピンクのファッションで紹介ウラ子だが、キレると般若のように豹変。ちなみにキレモードでは、服のハート も逆向きになってます。

コナカルチャー

Rough Sketch ラフスケッチ 可愛らしさを強調

はぼ完成イラストに近い、イラストカット。カワイイ系のイメーンが強く出ているが、顔が変わるとやっぱり怖い。



完成イラスト

残念ながらゲ ムでは未登場のナース姿。会社の仕事から頭すると、潜入調査のときに使われる予定だったのか？

COLUMN 松竹 梅世について スタッフウラ話

「最初に立つ巨人は、やっつけた瞬間、スッキリするヤツしたい」

そのコンセプトを追求した結果、生まれたのが松竹 梅世である。

小中 大とともに、テストシナリオ用に「仮」で名前がつけられたが、結局そのまま落ちついてしまった。この2人の名前が決まったことで、以後、シリーズの登場人物の"ネーミング"の方向が決定づけられた。初期バージョンでは、梅世に見られた成歩堂の目がハートマークになる、という演出があったが、いつのまにかカットされた。

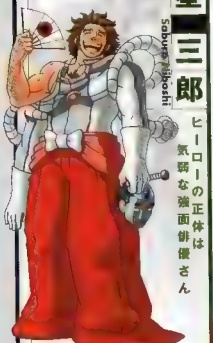
シリーズにおける"巨人"の基本が話まったキャラクターである。

ニホンサブロウ

荷星 三郎

Saburo Nibashi

ヒーローの正体は気弱な強面俳優さん

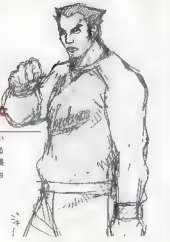


子供に絶大な人気を誇る「大江戸戦士トノサマン」の主役を演じていた俳優。役柄とは裏腹に、敬の人気はさっぱり。トノサマン終了後は、「小江戸剣士ヒメサマン」で活躍中！

Rough Sketch
ラフスケッチ

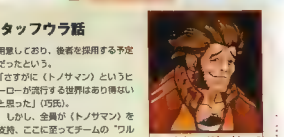
見るからに強そうなアクション俳優

ゲーム中からは想像できない最強さを感じる。構えているポーズはどことなく武術に長けた印象だ。これぞアクション俳優って感じです。



完成イラスト

ライオンのようなヘアスタイルが、顔の強面さをより引き立てている。顔だけ見ると番理人情に厚い太鼓分のよう。



COLUMN 荷星 三郎について スタッフウラ話

成歩堂法律事務所、最初の依頼人。《荷星》という名前には、"ニホシのようにキラキラ小心だけど、そのなかにスター（星）になる夢を隠し持っている"という意味あいがこめられている。"ヒーロー"の名前として、当初、シナノオ担当の巧氏は《トノサマン》と《メタルマスク》の2つを用意してあり、後者を採用する予定だったという。

「ですがに《トノサマン》というヒーローが流行する世界はあり得ないと思った」（巧氏）。

しかし、全員が《トノサマン》を支持、ここに至ってチームの"ワルノリ"の姿勢が完全に固まった。

Saburo Nibashi

オオバ・カオル

大場 カオル

Kaoru Ohba

マシンガントークで不法侵入者を撃退！

英都撮影所の警備員で、トノサマンのファンの追っかけに頭を悩ませている。事件の被害者である衣装の昔からのファンで、最近の彼の仕事っぷりに厳しさを感じていた。通称オバチャン。

Rough Sketch
ラフスケッチ

最初はぼっちゃりだった？

スケッチの段階ではぼっちゃりで、今より少し若め。オバチャンというより、オッカサンに近いかも。下のイラストは完成間近なもの。

完成イラスト

細いオバチャンのイラストに、かんざしをつけて完成。頬張った顔が、オバチャンらしさを引き立たせるアクセントに。

▲得意のインカント ク は速すぎて目が追いつかない

COLUMN 大場 カオルについて スタッフウラ話

英都撮影所の警備員。デザイン段階では、完成バージョンとは別に、ポッチャリとして人のよさそうな"オバチャン・その2"が用意されていた。そして重要な役割ではなかったため、デザインはこの2パターンしか存在しない。

デザイナーのイメージで《よくしゃべるオバチャン》という設定は決まっていたため、よりインクワルそうで、よりしゃべりそうなほうが採用された。トレードマークのマシンガントークの演出が完成したとき、チームでは異様に盛り上がったという。

"イヤミなオバチャン"という設定だったが、シリーズ屈指の人気者。

Kaoru Ohba

オオタキ キュウタ

大滝 九太

Kyuta Otaki

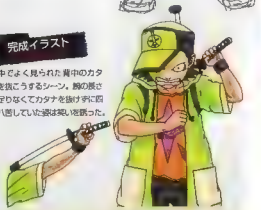
オバチャンの天敵
小生意気な小学生

Rough Sketch
ラフスケッチ
色をつければ そのまま完成！

青中のカタナや服の文字が入ったTシャツなど、彼の特徴になっている部分がほぼ取り込まれている。

完成イラスト

作中でよく見られた青中のカタナを振こうするシーン。腕の長さが足りなくてカタナを抜けずに固まり悲していた姿は哀い出deした。



トノサマンをこよなく愛する小学生。インターネットを使い、イベントやスタジオの撮影日を調べ、愛用のカメラ片手にトノサマンの勇姿を収める行動派な少年。これも愛のなせる業か。

COLUMN 大滝 九太について スタッフウラ話

老若男女 登場人物のバリエーションを広げるために設定されたキャラクター。「子供ならば、きっと大人とは違う理由で嘘をつくのではないだろうか」という"ミステリー的な興味"もあり、制作者お気に入りの小学生である。

シナリオを読んだデザイナーが、←発で仕上げたバージョンがそのまま使用されている。"青中のカタナが抜けない"というアクションは、デザイナーのアドレブ。実際に鏡台に立たせてみると、脇が狭すぎて鞘が見えず、マッサオに。しかし、そのおかげで"おかん萌"のシーンが生まれることになった。

Kyuta Otaki

ヒメカミ サクラ

姫神 サクラ

Sakura Himegami

ミステリアスな雰囲気漂う
敏腕プロデューサー

『大江戸戦士トノサマン』を製作している英都撮影所の敏腕プロデューサー。経営が傾いていた英都を立て直した実績を持つ。口数は少なく、物事に動じない。さすがは敏腕といったところ。

Rough Sketch
ラフスケッチ
宇在を足げに 女王様スタイル

監督の宇在を足げに愛用のキセルを吹かす姫神。宇在が喜んでいるように見えるのは気のせいじゃない？

完成イラスト

上のコフから女王様っぽさを抑えた感じに。いつも電っている愛用のキセルだが、怒りをあらわにするとへし折ることも。

COLUMN 姫神 サクラについて スタッフウラ話

シナリオの最初のバージョンでは、このキャラクターはシブい男性の"監督"として設定されていた。しかし、デザイナーからの、「そういえば、犯人って、全員オトコですよね」というヒトコトにより、急きょ、女性に変更された。登場人物全体のバランスをとる、という考え方に気づかされた、興味なキャラクターである。また、（"寡黙"が個性になる）というのも、このキャラクターに教えられた。

このように、「逆転裁判」の第1作目は、制作チームにとって"試行錯誤"の連続だったようだ。

Sakura Himegami

宇在 拓也
Takuya Uzai

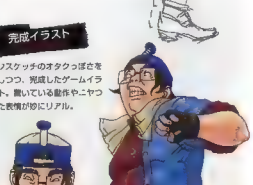
続編も大ヒット 意外とオ能あり？

ラフスケッチ
どこから見ても 立派なオタク像

小太り体型と中分けヘアとTシャツで オタクっぽさを強調。住んでいる部屋が想像できそう。

完成イラスト

ラフスケッチのオタクっぽさを残しつつ、完成したゲームイラスト。驚いている動作やニヤついた表情が妙にリアル。



姫神が「大江戸戦士トノサマン」の監督に抜擢した人物。外見からしていかにもなオタク監督という雰囲気で、会話も「(汗)」といったカッコ文字を多用していたのが印象深い。

COLUMN 宇在 拓也について スタッフウラ話

いわゆる（オタク）っぽいイメージを、思いっきりマンガ的に表現してみよう、というわかりやすいコンセプトのキャラクター。これも、デザイン側は1枚しか存在しない。

デザイナーによると、彼の"ファッション"には、さまざまなアイコンが隠されているとのこと。

セリフ回しのほうも、デザインを引き立てるべく選さは増すーカだった。当初、メールなどで使用される"顔文字"の使用が考えられたが、ゲームのロムカートリッジに収録できるデータ量の制限から実現できず、かわりに"（笑）"シリーズが多用されることになった。

間宮 由美子
Yumiko Mamiya

英語堪能で肝が据わる 癒し系スタッフ

撮影所のスタッフで、大道具から小道具までの雑務をこなしている。個性が強い人物がそろう芸能内では唯一まともかと思いきや、意外とトノサマンのカード収集だったりする。

ラフスケッチ
すでに 完成間近の間宮

ほぼ完成に近い状態。胸にかかっているストップウォッチがスタッフらしさ。拍車をかける。

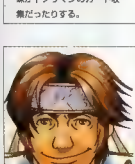
▲小道具も手がける が、手先は不器用な様子

COLUMN 間宮 由美子について スタッフウラ話

「逆転裁判」史上、最も"ふつう"なキャラクター。

最初に描かれたデザインが魅力的であったため、これまた最もスムーズに作業が進んだ。彼女の名前を覚えているプレイヤーは、かなりの"通"と言えるだろう（チームのメンバーでも、かなりアヤシイ）。

衣袋 武志
Takeshi Ibukuro

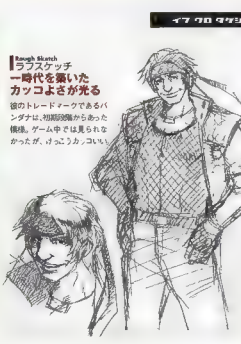


正義の味方に倒された アクダイカーン

「大江戸戦士トノサマン」で悪役アクダイカーンを演じていたアクション俳優。当日有名弁護だったらしいが、とある事件をきっかけに人気が落ちてしまい、スポットライトからはずれてしまった。

ラフスケッチ
一時代を築いた カッコよさが光る

彼のトレードマークであるバンダナは、初期段階からあった模様。ゲーム中では見られなかったが、けっこうカッコいい。



カルマ コウ

狩魔 豪

Go Karuma

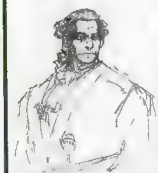
法廷の生きる伝説
史上最強の検事

あらゆる手段を用い、40年間無敗を誇ってきた大検事。生きる伝説と呼ばれていた。御剣の師匠でもある強大な敵だったが、最後はその悪事を成歩堂に暴かれてしまった。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
検事というより探偵風

ハードボイルドな雰囲気が伝わってきて、検事よりも探偵っぽい、どんな依頼もスマートにこなしそう。



Rough Pattern ラフパターン02
うって変わって音楽家風に

カールのかかった髪形が音楽家を思わせる。法廷ではいつも腕組みをしていて、威嚇を込めていそうだ。

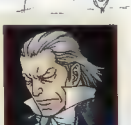
Rough Pattern ラフパターン03
さらに軍人チックに変化

強ろがかった長髪や服装は高位の軍人をイメージさせる。前に置いてあるワインは誰理中に飲むのだろうか？

COLUMN 狩魔 豪について スタッフウラ話

御剣の師匠、ある、伝説の検事。第2話「逆転裁判」がある種「最終話」的な盛り上がり方を見せてしまったため、それを超える展開を模索するうちに生み出されたキャラクターである。

「御剣」の頃でも紹介したが、当初、成歩堂に対するのは36歳のベテラン検事に設定されていた。その"36歳バージョンの御剣検事"のデザインに手を加えたものが決定稿となった。（かるまこう）という名前の響きが、都作者はいたく気に入っているようだが、ときおりこれを（かりま）と読む人がいるらしいと聞いて、少々へこんだらしい。



Go Karuma

オオサワキ ナツミ

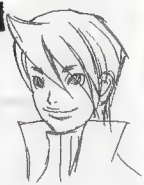
大沢木 ナツミ

Natsumi Ohsawagi

持ち前の行動力でスクープをゲット

生倉殺人事件の目撃者（？）。ヒョンシーのスクープを撮るため、大阪からやってきたカメラマン。矢張と通じるものがあるがなりふり構わない加減な性格で、とってもゲテ。

ラフスケッチ集



Rough Pattern ラフパターン01
痩れる婦御タイプ

ショートヘアとはっきりした顔立ちが印象的。荒波イラストより大人っぽく見え、落ち着いた雰囲気が出ている。

Rough Pattern ラフパターン02
今のナツミに近づいた

アフロになったナツミ。ジャケットがなよりも大きめなせいで肩千体が大きく見える。この頃はカメラを首からぶら下げていたようだ。

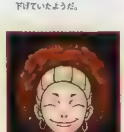
COLUMN 大沢木 ナツミについて スタッフウラ話

「逆転裁判」に登場するキャラクターは、無意味に特徴的なセリフ回しをする者が多い。したがって、必然的にもい入る"関西弁"の登場である。

カプコンは大阪の会社だが、シナリオ担当者が関東地方の出身であったため、チーム全員で関西弁の"監修"にあたった。

担当者によると、関西人のイメージをそのままキャラクターに仕上げたつもりだったが、なぜかチーム内の評判はかんばしくなかった。

デザイン側は、完成版のアフロヘアの他に、実はストレートヘアのバージョンも存在する。



Natsumi Ohsawagi

灰根 高太郎

Kotaro Haine

登場シーン

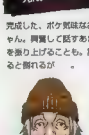
登場キャラクター

温厚なオウムとのかけ合いは絶妙

ひょうたん湖公園でボート屋を営んでいる老人。助けてさた成歩堂と真宵たちを息子夫婦と思い込み、ソバ屋を継げというボケを披露してくれた。腕に乗っているのはペットのサユリさん。

Rough Sketch
ラフスケッチ
まだまだ元気なおじいちゃん

この頃はまだ　元気な老人だった。下のイラストは帽子と思わせぶりな表情で体操っぽくも見える。



完成イラスト

完成した、ボケ気味なおじいちゃん。興覚して話すあまり、服を振り上げることも。話し終わると倒れるが　。

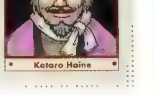
COLUMN 灰根　高太郎について　スタッフウラ話

《灰根　高太郎》の名前は、海外と国内の有名な詩人の名前が組み合わされたものであることは明らかだろう。それもそのはずで、当初、彼は"詩人"として設定されていた。

「黄金の舟のたゆたう水面に伝う鏡声が、仮寝を楽しまんとする我が耳を掻さぶらんとす」。

こんな調子のセリフ回しで証言をするはずだったが、あまりに難易度が高いため、結局、ヒトコトも喋かれないうちに変更された。

ちなみに、ボート小屋の桑拓が海の魚ばかりなのは、デザイナーの不勉強によるものであったことが、最近判明した。

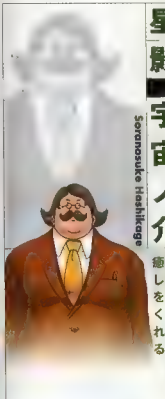


Kotaro Haine

星影 宇宙ノ介

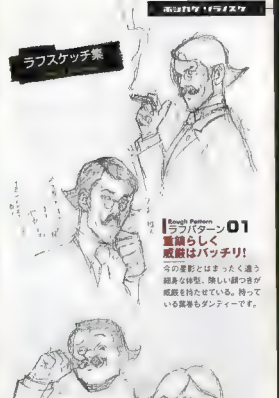
Soranosuke Hoshikage

ふくよかな体型が癒しをくれる



千尋の師匠である星影先生。第5話に登場するとともに、千尋の過去を知る数少ない人物の1人だ。ラフスケッチの段階では今では想像できないほどのスリムな体型なのに驚かされる。

ラフスケッチ集



Rough Pattern
ラフパターン**01**
重鎮らしく威厳はバッチリ!

今の星影とはまったく違う細身な体型。険しい顔つきが威厳を持たせている。持っている扇子もダンディーです。

Rough Pattern
ラフパターン**02**
少しずつぽっちゃり系に

顔つきがシレっと穏やかになってきて、体型も徐々に太ってきた。それでも、まだ20～30キロは痩せてそう。

COLUMN 星影　宇宙ノ介について　スタッフウラ話

名前については、"見た目へ合わないキレイな名前にしよう"ということでつけられた。

「綴里　千尋の師匠にして、複雑な過去を持つ」という重要なポジションにありながら、実は短い入れの少ないキャラクタ　であることに、たった今気がついた。紹介できるエピソードが、あまり思い当たらない。

「アクションが2パターンしか用意されなかったため、セリフが書きにくかった」、「身体が大きすぎるためコンピュ　タのメモリに収めるのが大変だった」など、技術的な苦労があったようだ。

Soranosuke Hoshikage

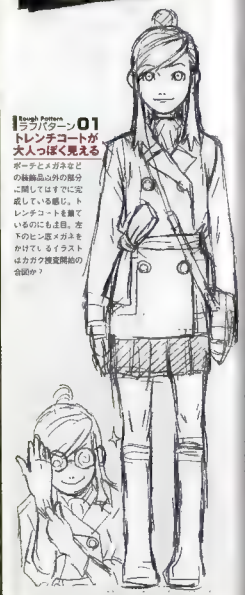
宝月茜

Akane Houzuki

夢は姉と一緒に事件を解決すること

第5話で真宵のポシシコンを見事に預かった弁。ラフスケッチを見てみると、デザインのイメージは初期の頃から決まっていたようだ。感情表現が非常に豊富なキャラクター…だが、メガネのバリエーションもそれに負けずとアイデアの数が多い。

ラフスケッチ集



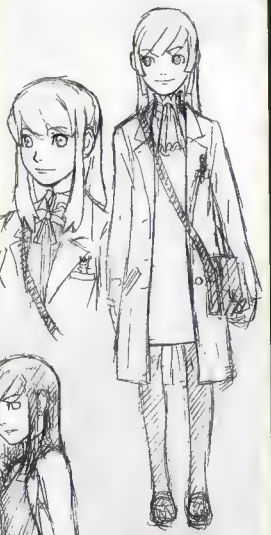
Rough Pattern ラフパターン 01
トレンチコートが大人っぽく見える

ポーチとメガネなどの装飾品以外の部分ご開眼1ですでに完成している感じ。トレンチコートを着ているのにも注目。左下のヒン曲メガネをかけている イラストはカカク検定開始の合図か？

檀VOICE

キャラクターデザイン

巧からは真宵と似せてくれと言われましたが、ギリギリまで変えられる部分は変えたいと思ったんです。一応、安全策として、できるだけパーツやシルエット的には似せたほうがいいんじゃないかという巧との話し合いのなかで、どれだけ変えていいのか、どこまで真宵のシルエットに近づけたらいいのかをいろいろと決めていきました。白衣の下を制服にしたのは、白衣のメニアックさを払拭するためです。化学部の部員にも見えてしまうので、そのお堅いイメージをやわらげるためにバッジやメガネをポップなものにしました。



Rough Pattern ラフパターン 02
お嬢様学校スタイル

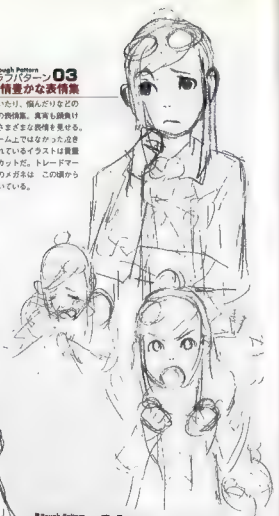
先ほどのラフスケッチとはガラリと変わって すいぶん上品さが増した弁。興元のヒラヒラやポンとどが気品の高さを引き出して 一番一般的に見えるさ。こちらはトレンチコートである白衣を着用しているのも見逃せない。

©CAPCOM GYAKUTEN SAIBAN PRODUCTS ©2007 Investigations TM & ©NTV

ラフスケッチ集

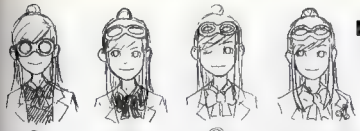
Rough Pattern ラフパターン03
感情豊かな表情集

迫いたり、悩んだりなどの顔の表情集。髪型を調整付のさまざまな表情を見せる。ゲーム上ではなかった泣き崩れているイラストは貴重なカットだ。トレードマークのメガネは　この頃からついている。



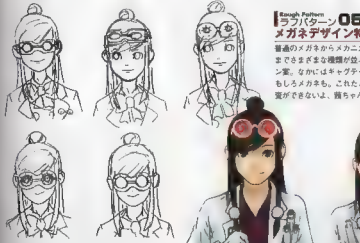
Rough Pattern ラフパターン04
お辞儀みのポーズ

ゲーム中で挨拶した時などに見られる、このポーズ。このイラストでは、確度げというよりひらめいたというイメージが強いかも。もう最終デザインといっていい状態だ。



Rough Pattern ラフパターン05
メガネデザイン特集

普通のメガネからメカニカルなものまでさまざまな種類が並ぶ　デザイン案。なかには ギャグテイストのおもしろメガネも。これたとカカク捜査ができないよ、茜ちゃん。



Rough Pattern ラフパターン06
バッグにも細かいこだわりが

試験管やドリンクボトルがさみ出ているバッグ。常に持ち歩いているのはカカク捜査官補の茜れか？　その反面、可愛らしいマスコットキーホルダーに女子高生らしさがよく出ている。

完成イラスト集

法廷でのイストやびっくりしたときの表情など、ところどころに真宵っぽさを感じさせてくれる茜。真宵に負けず劣らず、表情が豊かで、喜怒哀楽がハッキリしている。重要な（なかにはボケた）証言をメモしたり、メガネに指を当て悩らしげに構える姿は、彼女ならではの愛らしい仕草だ。

めがねイラスト

考え中イラスト

法廷イラスト

▲本人は大真面目でも、かなり大きなボケをかましてくる茜ちゃん

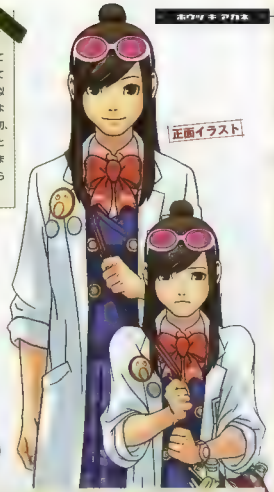
びっくりイラスト

落ち込みイラスト

VOICE

脚本・ディレクター

茜は真宵の代わりの新たな助手キャラとして生まれました。プレイヤーがすんなり入ってこられるようにと思い、真宵にできるだけ似せるようにしましたね。茜と巴は形が同じように見える漢字にしたかったんです。最初、巴に草かんむりをつけて（色）、「あかね」と読むと僕が勘違いをしてしまって。綺麗にまとまったなと思ったんですけど、残念ながらそんなにうまくはいきませんでした（笑）。


正面イラスト

怒りイラスト

COLUMN 宝月 茜について　スタッフウラ話

姐型　真宵がふるさとへ帰ってしまったため、急きょ、成歩堂　龍一のお相手役として設定された。

“ヒロインは真宵しかいない！”という制作者の思いこみと、今作からキャラクターデザインの大役を任された逆氏の“異ならう”も兼ねて、「真宵と似せる」というコンセプトでデザインされた。

トレードマークの白衣には、真宵の“顕微”に対する“カガク”というイミがこめられているようだ。おそらく、あのカッコウでサッソウと学校に通っているものと思われる。将来は科学捜査官をめざしており、「後体に試薬を振りかけて、反応を待つ瞬間がたまらないんです！」とは、本人の弁。

クラスで給食費が盗まれる等の大事件が発生するのを、今か今かと待ちわびているようだ。

Akane Houzuki

©CAPCOM GAKKEN PHOENIX WRIGHT Investigator Side 2nd PAGE

宝月巴

Tomoe Houzuki

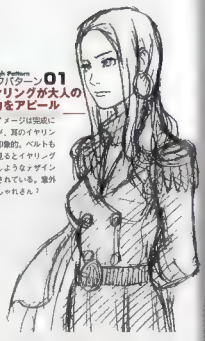
妹を守るために悪事に手を染めた優しき姉

藤の姉で、主席検事を務める彼女。被告人という立場であるため、法廷以外ではあまり顔を見ることのなかった人物だ。ゲーム上では凛々しい顔が目立ったように、アイデアスケッチでも、その表情は落ち着いた感じで統一されている。

ラフスケッチ集

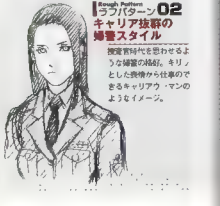
Rough Pattern ラフパターン01
イヤリングが大人の魅力をアピール

服装イメージは完成に近いが、耳のイヤリングが印象的。ベルトもよく見るとイヤリングと同じようなデザインが施されている。量外とおっゃれさん？



Rough Pattern ラフパターン02
キャリア抜群の婦警スタイル

捜査第特代を思わせるような婦警の格好。キリッとした表情から仕事のできるキャリアウ・マンのようなイメージ。

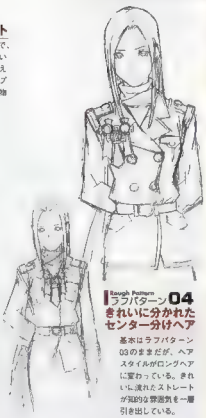


Rough Pattern ラフパターン03
首とおそろい(?)のコート

他のラフパターン01で、首が隠れていたものに近い。コートを着用。とはいえ、襟首までタイトなシャイプが、軍服であることを物語っている。

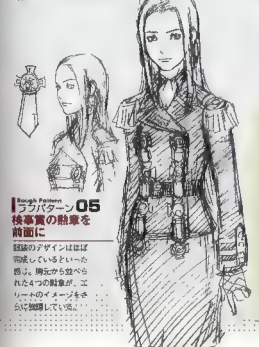
Rough Pattern ラフパターン04
きれいに分かれたセンター分けヘア

基本はラフパターン03のままだが、ヘアスタイルがロングヘアに変わっている。きれいに流れたストレートが知的な雰囲気を一層引き出している。



Rough Pattern ラフパターン05
検事賞の襟章を前面に

話題のデザインはほぼ完成しているといった段。胸元から覗かれた4つの襟章が、エリートのイメージをさらに強調している。

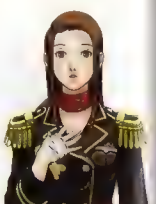


VOICE
キャラクターデザイン

巴は非常にやりにくかったキャラですね。千尋と印象をダブらせるために、変えられなかった部分が多かったので。キャラとして特化させすぎると、千尋からイメージが離れてしまう、どこまで似せるかという部分と個性付けする部分のバランスが難しくて。デザインできる範囲が狭かったのが幸かったです。もともと千尋の姉が僕の姉ではなかったので、単純に似せる、といった作業も難しかったですね。

完成イラスト集

巴は主に法廷で登場するため、正面カットのイラストが多い。あまり感情を表に出さない印象があるが、こうして見ると目元の違いだけでいろいろな感情を表現しているのがよくわかる。ちなみに、笑顔イラストはゲームクリアでしか見られない貴重なカット。彼女の笑顔を見るためにも、事件解決に励まなければ。



▲普段は冷静な巴だが、法廷ではこんな風に熱い表情を見せることも

COLUMN 宝月 巴について スタッフウラ話

「蘇る逆転！」における宝月姉妹は、綾里姉妹と対比されるかたちで設定された。そのため、宝月 巴のデザインコンセプトは当然（千尋と似せる）というものだった。

デザイン担当の塗氏によると、「千尋さんって、ポイントになる特徴が少ないんですよ。だから、シンプルなように見えて、デザインには気をつかいました」。

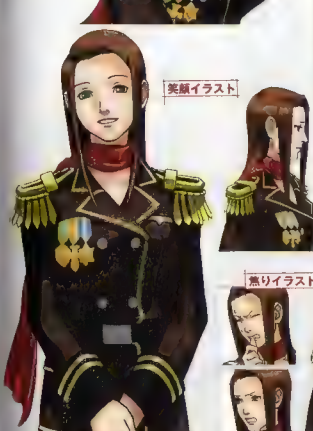
（"秘密"を胸に秘めた主席検事）

という設定上の要求から、緻密な印象の"軍服"風の制服を身につけることになった。

ちなみに、胸の3つの勲章は、彼女が（綾華 オブ・ザ・イヤー）を3回、受賞したことを物語っている。さまざまな"事情"に縛られ、妹思いを大切に思う気持ちをうまく表すことができない。苦労が絶えないのは、ヒロインの宿命だろうか。

巧 VOICE
脚本・ディレクター

巴と茜は最初から綾里姉妹とダブらせるつもりでいたので、巴は千尋のイメージからデザインをしてもらいました。冷静で無表情という役付けがシナリオを書いた段階から決まっていたので、表情の変化がない分、後ろを振り向くなどといった工夫で感情を表現させています。出番も少ないし、最後にニッコリ笑わせるのが重要でしたね。衣装に関してはマフラーだけ注文しました。



罪門恭介

Kyousuke Zainon

警察という荒野をさすらう一匹狼のカウボーイ

そのカウボーイを思わせる服装と、キザな言い回しで独自の雰囲気をかもし出す罪門恭介。ポンチョに隠れがちだが、下にはしっかりと制服を着ている。保安官を志取りたかったのか？　愛用のナイフが原因で逮捕されないことを願う。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
ギター片手に放浪する用心棒

背中に背負ったギターがポイント。なよしもだいぶ年上のイメーンだったせいか、どの頭もダンディーな味わいがある。カウボーイというよりお侍様。

Rough Pattern ラフパターン02
キザさが今の10倍はありそう

ラフパタ　ン01に比べて、だいぶ成長った脚門。右のイラストはキザさに満ち溢れている。この頃僧が今の脚門の人格を作った？

Rough Pattern ラフパターン03
胸ポケットのサボテンがチャーミング

ゲ　ムやでちょく見られたお決まりのポーズの脚型。ウォーブがかったヘアスタイルがワイルドな旅種ヒゲと相性は抜群。

VOICE
キャラクターデザイン

最初に聞いた印象で保安官、アメリカンなイメージを抱いたので、西部劇風にしていたのですが、荒野の詩人のようなイメージしてくれという意見を聞いて、ヤサ男風のイメージが少しずつ出てきました。ギターを持っているのは僕の提案です(笑)。そこまで前に出てくるキャラクターではなく、デザインを「そこまで派手にしなくていいから、抑えてくれ」と言われたので抑えてみました。

Rough Pattern ラフパターン04
ポンチョの下はこんな風になってます

細のデザインも完成に近づいており、首に巻かったスカーフも確定。なにより目を引くのが、普段あまり見ることのないポンチョに隠れた胴体だろう。それでも帽子がテンガロンハットなのは、テキサスを連想する故の演出か。酒瓶などの小道具にも注目したい。

Rough Pattern ラフパターン05
見てくれは西部のガンマン

完成間近のラフスケッチ。ガンチョと帽子のデザインが完成形とやし異なっている。左右ともに極度につばあがったテンガロンハットが印象深い。真ん中のイラストにある、すれ違うたべルトと銃情がマッチして、どこか西部劇に登場するガンマンを彷彿とさせる。

完成イラスト集

現場の捜査指揮をとっているせいもあり、法廷よりも事件現場や職場である警視庁で会うことが多い罪門。だが、無りイラストやダメージイラストに代表されるように、法廷でしか見られないイラストも数多く存在する。愛用のテンガロンハットを取ったときは、普段からは想像できない真面目な態度を見せる。

▲ナイフでのヒゲそりや、勤務中の飲食などアウトローなことばかりしている罪門

ヒゲそりイラスト

無りイラスト

正面イラスト

巧 VOICE

脚本・ディレクター

彼は最初「3」のゴドーと被っていて、個性付けが難しかったですね。ワイルドなセリフを吸ったりするとどうしても」ドーになってしまうので、ちょっとヤサ男風に変えてみました。ゴドーは今でも僕のなかから消えなくて、方向転換してもどうしても引きずっちゃって。ポンチョが出てきてからは、いい感じに進みましたね。名前は最後と一緒に考えていて、カッコイイ響きの名前にした結果です。

ダメージイラスト

笑顔イラスト

飲みイラスト

怒りイラスト

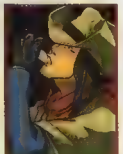
COLUMN 罪門 恭介について スタッフウラ話

《荒野のカウボーイ紳人》というキーワードをもとにデザインされたキャラクター。

西部劇を見たことがないシナリオ担当の巧氏によると、「イメージをつかむために、家中にテレビで放映されていた映画『荒野の用心棒』を観直しましたよ」とのこと。ちなみに、録画しただけで満足して、結局、見てはいないようだ。

罪門 恭介と宝月 巴の関係は、綾里 千尋に対する“あの人”を念頭に置いて設定された。宝月姉妹と綾里姉妹の“対比”というコンセプトが、ここにも見え隠れしている。

ナワバリである警視庁には、彼のナワバリが隣接しうるかがある。ちなみに、サボテンには、ビリー、ボギー、マリリンなど、すべてに名前がある。



Kyosuke Zaimon

原灰ススム

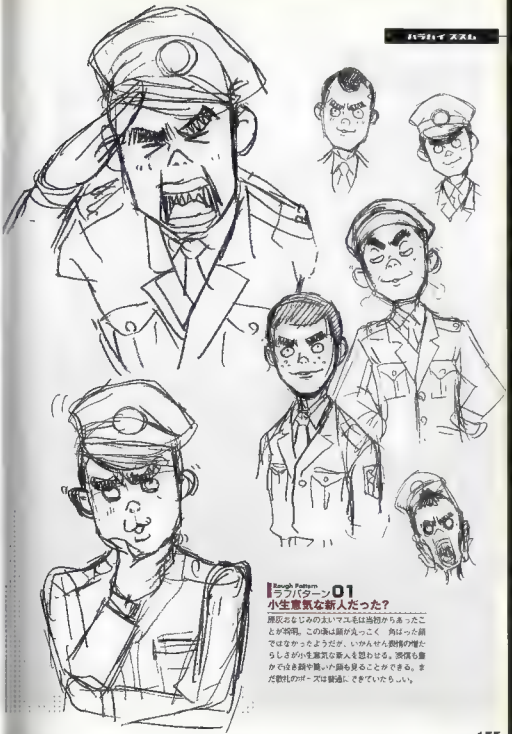
Susumu Haraibai

目指すのは第二のイトノコ刑事？

第5話で初登場した、新米巡査の原灰。その強烈なキャラクターは、一度見たら忘れることはできない。巡査という階級にもかかわらず、警察局長直々の依頼を受けたりしているところから、その存在感は署内でもきっとピカイチなのだろう。

ラフスケッチ集

バラバイ ススム



Rough Pattern

ラフパターン01 小生意気な新人だった？

原灰おじいみのおいマユミは当初からあったことが判明。この表は顔が丸っこく、角ばった顔ではなかったようだが、いかんせん劇場の幅ならしさがい生意気な新人を思わせる。表情も豊かで泣き顔や驚いた顔も見ることができる。まだ敬礼のポーズは練習にできていたらしい。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン 02

コミカルなタッチに

ラフパターン01と大きく変わり、コミカルに描かれている。ぐるぐる模様のホッペと眉毛が非常にマッチして、4コマ漫画のキャラクターとして出てきそうな物語気だ。いろいろとデザインをかましてくれそう。この頃には丸顔から縦長い顔へと変わってきている。

©DISCOVERED AURORA PHOENIXES MUSUME Development Team for the movie

建 VOICE

キャラクターデザイン

最初は「なんか頭が立つ奴」と聞き、僕のなかでビジュアル的にいやな奴になってしまい、つかみが難しかったです。そのあと「髪が立つんだけど、可愛く愛嬌がある奴」にと言われたことで、固まっていきました。彼が描いているのは、巧がデザインが上がった瞬間に描けてくれと言ったから（笑）。変なこだわりなんですけど、実は、彼の視線はプレイヤーと常に合わないようにしています。

Rough Pattern ラフパターン 03

帽子の傾きがドジをアピール

顔の形がラフのデザインに近づいて来た。中央にあるイラストの黒わくが彼の興信さを代表している。"描っている帽子は、どれも傾いており、これが彼の抜けている印象を演出している。注下のイラストは、うさんくさい協会家のようなセーター外が印象的。

完成イラスト集

▲ダメ ッりヶ目立つ衝況だけど どこか憎めない空すべきキャラクターた

よく叫び、よく驚き、よく動く多彩なアクションで楽しませてくれる原灰。そのため、各モーションも量かで、その数は主人公である成歩堂を遥ぐ勢いだ。手のひらを裏返した独特の敬礼やびっくりイラストで見られる手腕のアクションなど、もはや1人コントの領域に近い。正匠イラストの微妙な傾きも笑いを誘う。

敬礼イラスト

考え中イラスト

びっくりイラスト

泣きイラスト

VOICE
脚本・ディレクター

よく「灰原」って間違われますね。ゲーム中でも本人が言い間違ってますし(笑)。彼の顔尾は長いから、セリフが圧迫されるのが難点でしたが、独特のしゃべり方は気に入ってますよ。ちょっとワケのわからない発言が、僕の好きな「ボーイ」に似ている部分があるので。彼もボーイも我々の世界にはいない、少しファンタジー的な飛び方をしているところが良いんじゃないかと思います。

メガホンイラスト

正面イラスト

納得イラスト

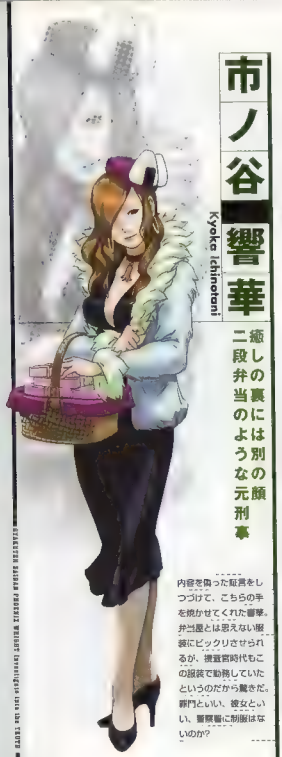
COLUMN 原灰 ススムについて スタッフウラ話

「蘇る逆転」のエピソードの登場人物のなかで、誰もどうでもいい役でありながら、最も制作に手間のかかっている、謎のキャラクター。

ちなみに、初期の構想では、被害者の多田敷 道夫とコンビを組んでいるという設定だったため、"タダシキミチオ・ハラハイスム"と、セットで名づけられた。そのため、最後までフーム内で名前がごちゃごちゃになり、かなりの混乱を招いたようだ。

セリフの文字数にキビシイ制限がある「蘇る逆転」において、語尾の「ーでありますからしてッ！」だけで11文字も消費するこのキャラクターには、シナリオ担当者もだいぶ悩まされたようだ。「ッス！」の2文字でビシッと決める大先輩、イトノコ刑事を見習ってほしいものである。

Susumu Harabai



市ノ谷響華

Kyoka Ichinotani

癒しの裏には別の顔
二段弁当のような元刑事

内容を偽った証言をしつづけて、こちらの手を焼かせてくれた警察。弁当屋とは思えない服装にピックリさせられるが、捜査官時代もこの服装で動機していたというのだから驚きだ。葬門といい、彼女といい、警察官に制服はないのか？

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01 清楚なイメージがピッタリ

一直線にそろった前髪と腰まで伸びている後ろ髪が一見合っていないようで、見事にマッチしている。

Rough Pattern ラフパターン02 抜群のプロポーションが魅力的

ラフパターン01に比べ、髪が長くなっているのが特徴。胸元の装飾がなくなり、ボディラインがはっきりし、色っぽさを感じる。

Rough Pattern ラフパターン03 弁当を選ぶ天女様

ヘアスタイルや帽子などが完成形に近づいてきている。髪の長さと質感が合わさってどことなく神々しさを感じ、天女のイメージにピッタリだ。関連の複雑な心境しを与えてくれそう。

Rough Pattern ラフパターン04 さばさばしたお姉さんに

ラフパターン03と比べると質素になった雰囲。理やかな装飾ではなくなり、おっとりさがなくなっている。簡潔なお姉さんの印象が強い。

響華 VOICE
キャラクターデザイン

僕は最初「癒しの要素」と聞かされて、「弁当屋」と聞いた瞬間、「家庭的な癒し」をテーマに持ってきました。三角巾とかエプロンをつけたりして、で、それを見せたら「既民的な部分を消して、ゴージャスなイメージを前面に出してくれ」という要望があったので、家庭的な要素を消していく感じで固めていきました。性格が変わったときの目の色ですが、あれ実はカラーコンタクトです（笑）。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン05 持ち方いろいろ

弁当を持ち運びするときのデザイン案。最終的にはバスケットになったが、前ページのラフパターンのような前掛けから手さげバッグまであった模様。一番右のイラストはオリエンタルっぽさが。

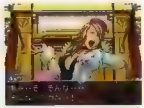
Rough Pattern ラフパターン06 ほぼ完成の形を見せている

フカフカしたジャケットやお、ぎりのついた帽子、バスケットなどはぼ完成の形を見せている響華。それだけでなく、性格が変わったときのイラストも用意されている。あとは性格が変わったときに髪の向きが変わりさえすれば完成だ。

Rough Pattern ラフパターン07 胸元のブローチが可愛い！

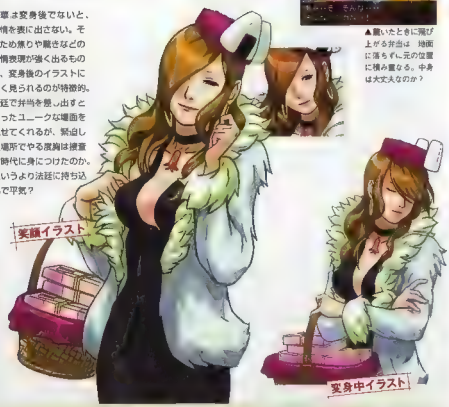
肩のヒラヒラと帽子がメイドさんを連想させる。左下、あるショートヘアのイメストはこれまでのデザインにないためか、前鮮さ抜群。胸元のブローチが彼女の魅力を引き出している。

完成イラスト集



▲置いたときに蓋が上がる弁当は、地面に落ちずに元の位置に戻ろうと踏ん張る。中身は大丈夫なのか？

響華は変身後でないと、感情を表に出さない。そのため驚きや羞恥などの感情表現が強く出るものは、変身後のイラストに多く見られるのが特徴的。法廷で弁当を登場出すといったユニークな場面を見せてくれるが、緊迫した場所でやる度胸は捜査官時代に身につけたのか、というより法廷に持ち込んだ平気？



COLUMN 市ノ谷 響華について

初期のシナリオでは、地下駐車場の中年警備員として設定されていた。しかし、登場人物がすべて警察・検察関係者になってしまうため、弁当屋に転身することになった。

「グロまみれ」という強烈なフレズは、チームの誰もが"いいのか？"と疑問を抱いたようだが、なんとなく思いそげれているうちに、製品版になってしまった、という経緯がある。

ゲーム中で提出された弁当は、実に20種類におよぶという。一度のプレイですべてのメニューを味わうことは不可能であるため、何度か"通う"必要があるかもしれない。

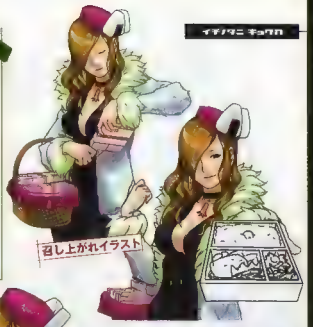
また、蓋がついた巨大なエビギリについても、海外版を一ラムでサンドウィッチにするべきではないかと、最後の最後まで議論があったようだ。ちなみに、巨大な天丼が載ってるバージョンもデザインされた。

スタッフウラ話

巧 VOICE
脚本・ディレクター

二面性を持つ弁当屋というのは決まっていました。今回は警察関係の人間ばかり出てくるので、1人くらい外部の人間を出さなきゃと思って生まれたのが彼女でした。しゃべり方は「姉御みたいな」という感じにしていたのですが、ビジュアルがなかなか決まらなかったですね。髪の位置が変わると性格が急変するというのはイラストを見て決めました。ちなみに彼女が出す弁当は20種類あります。

イチノタニ キョウカ



巌徒海慈

Kaiji Danto

司法の支配に夢見た悲しき暴君

巴を利用して司法の全権を握ろうとした巌徒。己の目的のためには手段を選ばない人物に見えるが、それは彼なりの悪に立ち向かう正義の表れだったのかもしれない。威厳のある風格をただよわせていた巌徒だが、ラフスケッチを見ると意外な姿が。

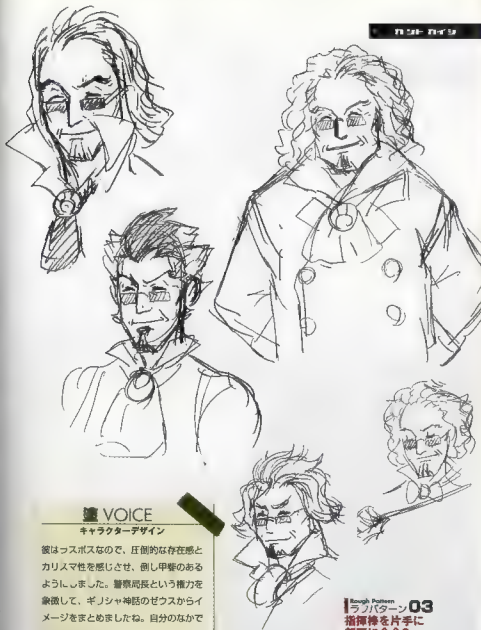
ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01
物腰穏やかな警察局長

刑事ドラマで出てくるような物腰のやわらかさが特徴。普段は一見頼りないが、いざというときに力を見せるタイプか。

Rough Pattern ラフパターン02
独特のヘアスタイルがポイント

まるで毛虫で使う蝶のような眉毛の跳が印象的。脱元にかかっているスカーフがスタイルなお洒落という評価もされている。



VOICE
キャラクターデザイン

彼はラスボスなので、圧倒的な存在感とカリスマ性を感じさせ、倒し甲斐のあるようにしました。警察局長という権力を象徴して、ギリシャ神話のゼウスからイメージをまとめましたね。自分のなかで技術的な意味も含め、まとまった感があって、デザインが最も上手くいったキャラクターでした。一番気に入っているキャラクターです。

Rough Pattern ラフパターン03
指揮棒を片手に部下に命令？

今までのラフパターンと大きく変わって、まるでバロック音楽の作曲家風になった巌徒。右下で振るっている指揮棒は何下へ命令するときに使うのだろう？　あまり迫力は感じない。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン04
表情はほぼ完成に

ラフパターン02のデザインを詳細に描いたイラストパターン。美顔や異形な表情のイラストは完成形そのものだ。これで表情に関してはほぼできあがってきたという感じ。ただ、まだ髭が細く、肩衣所の描止といった風貌が窺っている。

Rough Pattern ラフパターン05
髪型を変えて最後完成！

カミナリモイメージさせる髪型　胸元のバッジと、厳格のシンボルマークが加わった。顔脇に関してはほぼ固まった様子。怜嘴がよくなり胸筋が厚くなったせいかとたんに威厳が出てきている。カミナリも打たれたイラストはいったい　？

完成イラスト集

軽快な口調や性格とは裏腹に素状に動く厳徒。法廷内だけでなく、探偵パートで会ったときも、その存在感を大きく見せつけてくれる。普段はおちゃらけた素振りで、本心をひた隠しにしているが、法廷ではころびがあらわになると、隠れていた本心が顕著に現れる。焦りイラストやダメージイラストがそのいい例だ。

VOICE
脚本・ディレクター

最初のイメージは、テレビ局のプロデューサーでした。軽いノリだけど、実は怖いことも少し言うような感じでしたね。だけどカノスマ性があまりご薄かったので変えていきました。狩魔が自分の考えうるオイシイところをすべて集めた最強ボスだったので、彼と同を並べさせるという点で悩みましたね。彼とは違った方向で成立させないといけませんでしたから。彼には厳徒でいろいろと悩みました。

▲指輪を伸ばして考えをめぐ　す厳徒は　ゆはしても形状記憶のごとく　元に戻ります

COLUMN 厳徒　海慈について　スタッフウラ話

検事局のトップとして君臨する、狩魔　嚴。それに対する警察局のトッノ　ということで、まったく違うタイプの“ボス”を生み出さなければならないノリッシャーに、チームはそろとう苦しめられたようだ。

デザインの初期段階では、シナリオのセリノ回しから受ける“軽い”印象と、警察局長という“重い”役割とのギャップに、なかなかイメージが固まらなかったという。

当初の“テレビ局のプロデューサー”というコンセノトが送走して、一時は“指揮棒をふりまくるベートーベン”バージョンの厳徒氏が採用されかけるという一幕も。

デザイン担当の厳氏によると、「一番うまくいったキャラクタ　」ということで、苦しんだ分、最終的には納得のいく“ボス”に仕上がったようだ。

罪門直斗

Naoto Zaimon

最後まで悪と戦った正義の検事

検事の名誉とされる賞を受賞した人生最良の日に、賞を守るため、賞影の凶刃に立ち向かって命を落とした男。できることなら、法廷で検事として登場してほしかった。

ラフスケッチ集

Rough Pattern ラフパターン01 兄弟そろって西部調

兄・悠介と異はげ劣らず西部調の服装をしている直斗。勝ちほげな表情が自信の表れに見える。それが形となっているのが手に持つ「検事・オブ・ザ・イヤー」のトロフィー。

Rough Pattern ラフパターン02 さわやかな保安官

穏やかな顔立ちで、さわやかさ溢れる好青年になった直斗。検事というよりも、まるで保安官といったイメージに。胸元のスカーフが男性の魅力を感じさせる。

巧 VOICE

脚本・ディレクター

「逆転裁判」では、被害者に個性を持たせるのはご法度なので、被害者はなるべく没個性にしてます。彼もその例に従って数に出ないように沈めていきました。シナリオ上、青影と見聞過えるために、帽子のつばがあるとまずいので、彼が出るときはほとんど帽子を脱がせて登場させています（笑）。衣装のようなシナリオの段階から決まっていたので、逢もある程度楽に作業できたかなと思います。

Rough Pattern ラフパターン03 帽子とトロフィーで完成イラスト

今までのラフパターンにあった西部っぽさを排え、カクイイとしたのがこのイラスト。完成には近い。手に持つトロフィーも完成に近いデザインになっている。

Rough Pattern ラフパターン04 どこか子供っぽい?

こちらはまだ10代のあどけなさが残った成人という雰囲気が出ている感じの直斗。下にある前がかった髪をしたイラストは、兄譲りのキザったらしさを感じさせてくれる。

豪 VOICE

キャラクターデザイン

巧に「個性はいらない」と言われ続けたので、地味なキャラに仕上がっています。彼が殺されるのも、殺され方も決まっていたので、それに合わせた部合のいい服装になってます。ベストは証拠品になることも決まってましたし、あまり首羽はしませんでしたが、デザイン完成後も青影とのやりとりの関係上、トレードマークの帽子を脱がされたり、デザイン的には不適なキャラだと思っています。

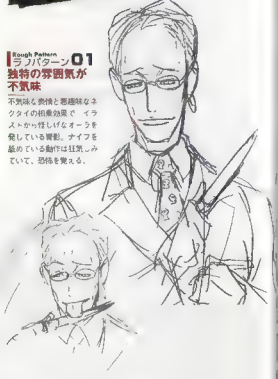
青影丈

Joe Aokage

快楽におぼれた連続殺人者

2年前に世間を騒がせた連続殺人事件、「SL9号事件」こと「青影事件」の犯人。残虐かつ残忍な犯行を重ねたが、最後は罪門恵一の命を張った行動により、事件は解決を迎えた。

ラフスケッチ集

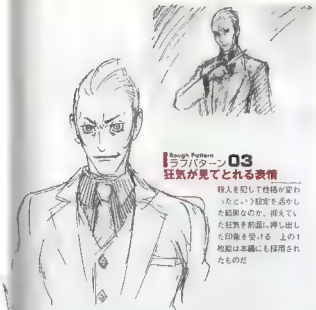


Rough Pattern ラフパターン 01
独特の雰囲気が不気味

不気味な表情と悪趣味なネクタイの組み合わせ。イラストからかすかに感じとれるオーラを発している青影。ナイフを舐めている動作は狂気じみていて、恐怖を覚える。

Rough Pattern ラフパターン 02
仕事のできるビジネスマン

こちらは落ち着きのあるビジネスマン風。一見物静かに仕事をこなしていそうな感じだが、その裏で何か企んでいそうな人相が怪しい。狂気は抑え目に表現。



Rough Pattern ラフパターン 03
狂気が見てとれる表情

殺人を犯して性格が変わったという設定を活かした結果なのか、隠れていた狂気を前面に押し出した印象を受ける。上の1枚絵は本編にも採用されたものだ。

アオカゲ ジュン

巧 VOICE
脚本・ディレクター

彼のイメージについては「日常からズレている殺人者にしてみたい」というのはありました。イラストはあまりないですけど、物語のなかでは重要な位置にいるキャラクターだったので、名前は印象に残るものにしました。

遠 VOICE
キャラクターデザイン

「カリスマ性が欲しい」、「凶器にしすぎない」という注文を受けました。でも、カリスマ性というテーマが厳しすぎかぶってたので、最後まで存在感の薄い青影では他のカリスマ性が出るように描き分けることにしました。

多田敷道夫

Michio Taddashiki

不思議な被害者

二ヶ所で殺された

検事局で巴し殺されたかと思えば、警察局でも原形も留めた多田敷。出番の少ない彼だが、その日を基調とした服装はかつての同志の罪門や響華に負けず劣らず、個性的なものだった。

Rough Sketch ラフスケッチ
水玉のスカーフが派手

被害者なのでモノクロの画像ばかりだったが、カラーで見るとやっぱりオシャレ男なことがわかる。

タダシキ ミチオ

巧 VOICE
脚本・ディレクター

彼はオシャレな刑事にしたかったので帽子をつけました。警察局での事件を解くため、白い服を着せるといったシナリオ上の要請を強く取り入れているキャラです。

遠 VOICE
キャラクターデザイン

衣装は決まっていたのですが、頭のイメージ作りが大変でした。彼に帽子をかぶらせた結果、登場するほとんどの刑事が帽子をかぶっていることに気がつきました（笑）。

STAFF INTERVIEW

逆転裁判

～蘇る逆転～

開発者インタビュー

開発スタッフに今回の目玉である第５話や海外版、リメイクにあたっての苦労話を直撃インタビュー。なかにはネタバレな内容もあるので、未クリアの人は要注意。クリアしたあとでじっくりと熟読すれば、本作の行間にギッシリ詰まった開発者の思いが見えてくる!?

キャラクターデザイン
塗 和也

スミカネ民、岩元民に続く３人目のキャラクターデザイナー。本作から『逆転裁判』チームに加わり、キャラクターデザインを担当。第５話の登場キャラクターはすべて彼の手によるもの。

脚本・ディレクター
巧 舟

『逆転裁判』シリーズの生みの親。シリーズのディレクターを務めキャラクター設定やシナリオを担当。個性豊かなキャラクターとユーザーの推理を抜くシナリオの源はお酒とか。

プロデューサー
松川 美亜

本作のプロデューサー。開発陣へ投げられたメールをチェックするのが毎朝の日課とか。過去、『ヴァンパイアクロニクル ザ カオスタワー』などに携わってきた。

第５話のシナリオについて
～「1」と「2」をつなぐ重要な架け橋～

本作で挿入された第５話は、第４話で完結した物語を「2」につなげるようにエピソードを作るという点で、難しくはなかったですか？

巧 そんなに難しくはなかったんですよ。「1」と「2」をつなぐ話という話し合いをしたときに、御剣の失踪しかテーマはありませんかから。話の構成もオチも決まっていたので、あまり迷いはありませんでした。真実がいない部分をどう埋めようかで少し悩んだくらいです。新しい個性を入れて失敗してしまうのは嫌だったので、話に真実のテイストが強く表れているのはそれが理由です。

第５話では『検察や警察の抱える闇』というような重いテーマが扱われているようですが、どういう風にシナリオは生まれていったんですか？

巧 第５話は、「2」で御剣が失踪している真相を書かないといけない。御剣に一番ダメージを与える物語はなんだろうと考えていった結果、できあがったシナリオでした。検事局といった身内からの裏切りのダメージは大きいですからね。成歩堂から裁判で受けるダメージとは本質的に違うものが必要だろうと考えて、こういった形を取りました。

第５話は今までの『逆転裁判』の世界とは違ったイメージがありますよね？

塗 僕も最初にシナリオを見せてもらったとき、シリアスで大人っぽいイメージを受けましたね。すごいリアリティがあるというか。

巧 それはきっと御剣の失踪につなげる雰囲気にしないとダメだったからだね。トノサマンのような雰囲気では失敗しないだろうし(笑)。

松川 巧さん、御剣いじめるの好きだもんね。

確かに作品を重ねるごとに、御剣には厳しい物語になっていってるような気もしますね。

巧 いや、そんなことはないんだけどなあ。そうなのかなあ。

松川 そうなんだって(笑)。

第５話は権力構造の戦いをはじめとした、かなり複雑な大人の世界が見られますよね。

巧 そうですね。だからこそ、そこにタイホくんを入れたのはかなり大きかったと思います。こういった話題は大事かなと思うんですよね。だから、法廷で使われたタイホくんのムービーは物凄く気に入ってますね。

塗 でもタイホくんは衰態がありますよね。妙に明るい音楽も相まって(笑)。

タイホくんのデザインは誰さんのものなのですか？

巧 実は「1」からいるんですよ、タイホくん。

塗 最初は背景だけだったので、デザインは今回とちょっと違うんですけどね。いろいろな場所にいるので、見つけてみるのも楽しいですよ。ぜひ確認してみてください。

巧 今回のタイホくんに使われている音楽と動きはお気に入りなんですよ。

塗 ネタとしてイトノコ刑事が作ったという設定だったので、下手な感じにデザインするのが難しかったです(笑)。

巧 なにかシナリオを作るときに強力な動機として、このシーンを書きたいから承張るというものがあるんですけど、今回のタイホくんはまさにそれでした。

松川 あと、原沢君ね。あの子いいよね。私の一番好きなキャラかも。

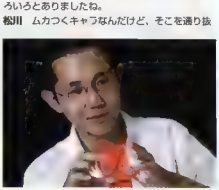
凄いキャラクターですよね。「なんかすごいの出てきたぞ！」って感じでしたし。「逆転裁判って、こんなゲームだったっけ？」って。

巧 口調とか苦労しましたけどね。「本官は～であります」って、ありがちじゃないですか？

それで「でありますからして」なんですね(笑)。

塗 「なんかわかんないんだけどムカつくキャラに」って方向でデザインしたんですよ。デザインが完成してからも「斜めにしよう」とか、包帯つけるの最後まで忘れてたりとか、彼についてはいろいろとありましたね。

松川 ムカつくキャラなんだけど、そこを通り抜



けると妙に愛着が湧いてくるんだよねー（笑）。彼には出世して、なんかダメな感じの部長とかになってほしいなー。

巧 そういう意味では、今回一番のキャラかもしれませんね（笑）。

新たに登場した「カガク捜査」

～DS特有の機能を活かした遊び方～

第5話といえばカガク捜査ですが、あれは最初から導入する予定だったのですか？

巧 そうですね。タッチパネルを使ったものを何か入れることになっていたので。僕自身DSを初めて見たとき、タッチペンでゲームを作るなら手術かカガク捜査だろうと思っていたんです。しかし手術はもう他のメーカーからゲームが発売されてしまっているんですよね。そこで、残ったカガク捜査も早めにやっておこうと思って入れました。早くしないとこれも使われちゃいますから（笑）。

指紋検出とか燃えますよね（笑）。あれはどういったところから生まれたんですか？

巧 他のゲームで見た「息を吹きかけると、ロウソクの火が消える」っていうのが、ずっと印象に残ってて。このマイク機能は「指紋検出」に使えるなと思って、すぐに導入することにしました。

マイクを使って叫ぶのも巧さんのアイデアですか？

巧 あれは松川さんの意見ですね。売りが増えるとか、いろいろな遊びを提供したかったようで。僕はなくても済むものははなるべく入れたくない、シンプルなものにしたいというのがあったので、当初は反対だったんですが、何度かやりとりして、最終的に今の形で落ち着きました。

盧 かなりやりあってましたよね。

松川 うん。けっこう議論したね。

盧 議論っていうか、喧嘩に近かったような …（笑）。

松川 でも、そういう点に意見を言いあえるようになってから、開発との関わり方がわかった気がします。今回からプロデューサーとして関わったばかりだったので。これがきっかけでお互いに仕事がしやすくなりましたよね。

巧 そうですね（苦笑）。

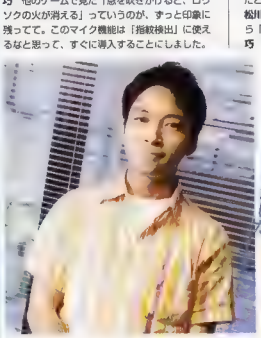
マイクで叫ぶ機能は海外からの要望が多かったそうですね。

巧 そうらしいですね。僕はかなりの要望があったということだけしか聞いてないですけど。

松川 DSでの発売が決まったときに、国内外から「叫びたい！」という意見が多かったんですよ。

巧 確かにあるとないとでは、あるほうが話題になるからね。

松川 叫びたい人に叫んでもらえる作りになったというのは成功だったと思うんですよ。付加価値として、ユーザーに「逆転裁判」をDSならではの機能で楽しんでもらいたかったので。そこだけはどうしても入れたかったんで、食い下がりましたね。



シナリオを見せてもらったとき、シリアスで大人っぽいイメージを受けました

タッチペンでゲームを作るなら手術かカガク捜査

巧 結果的には入れてよかったのかもしれませんね。でも、やりあうのは好きじゃないですけど。

松川 だから、どうしても譲れる必要があるとき以外は差し入れしてすぐ帰ることにしてました（笑）。なんか、私が行くと「また始まる」みたいな空気も感じてたんで（苦笑）。

盧 確かに（笑）。

巧 いや、そんなことはないですよ（笑）。

シナリオや演出でよかった点

～よい点、反省点も簡単まで～

ストーリーの流れはもちろんなのですが、今回の演出やシステムなどで成功したなと思うところはどこですか？

巧 今回DSになって入れた新要素は、シナリオにうまく馴染むようにはしたつもりです。でも、まだユーザーさんの反応を聞いていないので、どうも主観的になってしまうから今はなんとも言えないです。鏡うこんボネタ（シナリオ）に関しては計画通りに作れたと自負しています。でも、いい反応があれば、すごくうれしいですね。やっぱり。

カガク捜査はストーリーによく馴染んでいると思いますけど。

巧 そう言ってもらえるとうれしいです。けれど浮いているとは言う人もおってくるかもしれないので、まだ自分のなかでは評価できないままでいます。自分では「いい」と評価しているんですけども。まだ改良段階ですし、シナリオの邪魔にならなくなるのがベストですから。指紋のアイデアを思いついたときは、これは面白いからどうしても入れたいと思いましたけど。

最初プレイしたときは息を吹きかけてもなかなか粉末が飛ばないので、扇風機で飛ばそうとしました（笑）。

巧 いいらしいですね、扇風機。噂によるとかなり飛ぶらしいですよ（笑）。

松川 画面じゃなくてマイクに息を吹きかけるんですが、ビジュアル的に画面を吹こうとしちゃうのかもね。だから、なかなか飛ばないのかな。

最初の検出はチュートリアル的なものなのかと思ったんですけど、指紋出ないんですよね。出ないわけないと思って、何度も吹きつけちゃいましたよ（苦笑）。

巧 あれは計算外でしたね。最初は指紋の検出をさせるつもりだったのですが、シナリオを書いていくうちに進行上、どうしても手袋にしないといけなくなってしまって　。流れが悪かったなと反省しています。

いや、でもそのおかげで指紋が出たときはかなりの違成感がありました。

巧 そう言ってもらえると、うれしいですけど（笑）。

新たに「1」を振り返って

～今の自分から見た「1」とは？～

今回改めて第1話から第4話を振り返ってみて、いかがでしたか？

巧 よくできているなと思います。僕によって、「1」は個人的に、なんか越えられない壁を感じているんですよ。「1」の話は、他のシリーズとは少し立ち位置が違うところにあるので。当時は僕も若くて、これにすべてを賭けるっていう意気込みでやっていましたから。いろいろな偶然が重な

り、スエカネさん（「1」のメインデザイン担当）との出会いも大きかったですね。それまで僕は話を考えるだけでしたが、キャラクターを作り上げていく上でのスエカネさんのアドバイスのお陰で、「1」のシナリオは実力以上のモノに仕上げることができました。

改めて「1」をプレイすると人間関係がすっきりしていて、わかりやすいですね。

巧　僕は推理小説が好きなのですが、登場人物が多く出てくる話は嫌いなんです。人間関係を把握するのが面倒になるから。だから、人間関係をすっきりさせるために登場人物を最小限にしぼってストーリーを構成していくことをこころがけました。そのせいで、第3話のシナリオを考えたときは、撮影所なのにスタッフが2人しかいないという事態になってしまって（笑）。

確かに、言われてみるとそうですね。でも、プレイしているときには感じませんでした。

巧　そうなんですよ。不思議とそこに関しては、誰もつっこんでこなかったんです。リアリティを無視することに最初は抵抗があったんですが、この一件で、やり方しだいではアリなんだ、ということを学びましたね。

第1話はチュートリアルのために、あとから追加したいう話を聞いたのですが　。

巧　勝初は第2話の「逆転姉妹」から物語をスタートするつもりでした。でも、チュートリアルを入れなきゃというのもあり、「千尋がいきなり殺されるところから始まるのはよくないよ」とスエカネさんからアドバイスされたのも大きいです。彼女に「死ぬきっかけを作らないと、聞心を持ってもらえない」と言われて、千尋に感情移入させるため、新たにシナリオを追加したのが第1話のお話でした。

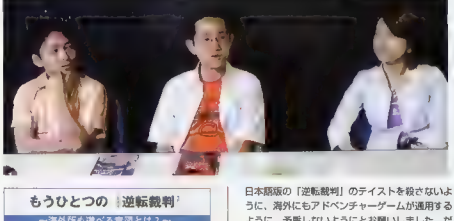
話が進むにつれてシナリオのボリュームも増えていきますよね。

巧　僕は「逆転裁判」で初めてシナリオを書いたんです。あの当時はまだ大規模な話を扱う技術もありませんでした。書いてるうちに、シナリオの書き方を覚えて、徐々に長い話も書けるようになりましたね。今思うとよかったです。「1」の頃から今のレベルでシナリオを書けていたら、ここまでの成長はなかったし、途中で飽きられていたかもしれませんから。

巧さん自身もユーザーたちと一緒に育っていったという感じですね。

巧　ほんと、その通りだと思います。なにもない状態からスタートし、スエカネさんからアドバイスをもらい、ユーザーの皆さんからの反応を聞いて、ドラマ性を盛り込む要求に応えるため話線変更で悩んだりしながらも、行き当たりばったりながらよくなっていきましたね。ただ、そのなかで失われたものもある気がします。そういう意味では「1」のようなストーリーはもう書けませんね。越えられない壁ないですね、きっと。

英語版を発売するきっかけは日本のユーザーさんのおかげです



もうひとつの「逆転裁判」
～海外版を選べる意義とは？～

本作に英語版を入れたことにはどういった意図があるのでしょうか。

巧　これはシンプルに英語版も楽しめればいいなと。

海外版には日本語版は収録されていないんですよね？

巧　そうですね。入れてもよかったんですけど。

松川　これは私の手前勝手な意見ですが、英語版を発売するきっかけを作ったのはここまで応援してくださった日本のユーザーさんなんです。日本での評価が海外に伝わっていき、海外のほうで遊びたいという声が高まったからこそ、今回のプロジェクトが生まれたんです。なので、日本のユーザーさんたちに英語版がこんな風に仕上がりました、という報告的な意味をこめて入れています。

巧　それは知らなかったな。

巧さんも知らなかったんですか（笑）。

松川　巧さんに入れるからと言ったときに、あっさりと承諾してくれたので（笑）。私のほうでもスムーズに進めていけました。

逆　確かにそこは、もめてませんでしたね（笑）。

巧　入れる分には問題なかったしね。

松川　そこで揚るということになったらどちらかが騒ぎ付いたと思うんですけど。成歩堂なフェニックス・ライトといったわかりやすい名前にしたのも、日本のユーザーさんにも海外版を楽しんでほしいというのがあってのことです。

海外版はどういう風に作られたんですか？

松川　翻訳は海外のスタッフが担当しています。日本語版の「逆転裁判」のテイストを殺さないように、海外にもアドベンチャーゲームが通用するように、矛盾しないようにとお願いしました。だから、少し違っているんですよ。高日美佳の旅行先とか。海外のファンにも、日本のファンにも楽しんでもらえるものになったと思っています。

海外版も開発チームの方が声をあてられたんですか？

松川　初めは、外国人スタッフにいろいろ録音させてもらったんですけど、なんか違ったんですよね。しっくりこなかった。それで、もう一度きちんと録音しなおして、今の形になりました。

なんか、英語になるとこうなるんだって新鮮な驚きがありましたよ。

巧　そうですね。英語を勉強するかいうんじゃなくて、単純に英語の「逆転裁判」を楽しんでもらえるといいと思います。

それでは最後にユーザーへのメッセージを一言ずつお願いします。

松川　第5話はもちろんですが、第1話から第4話でもDSでプレイすることで新しい発見がたくさんあると思うので、そこを楽しんでください。

逆　第5話のキャラたちは新しい「逆転裁判」をイメージできるものを目指してデザインしました。そこに期待をしてほしいのと同時に、これまでと違った部分も受け入れてもらえるとうれしいです。

巧　この「逆転裁判」は、ワガママを言わせてもらって作り、我々が一番面白いと思うものがそのまま作品になっています。そこを気に入っていただけるとうれしいです。

取材：2005年9月21日

※このマンガは「逆転裁判 責任説明マニュアル」に掲載されたページを再掲載したものです。

みそラーメン
お待ちどおっ!!
わ〜い！
みそラーメン
大好き〜♥
……
……
なっ…
なんだよ
……
……
なるほどくんのが
チャーシュー
大きくない？
なるほどくん
かえっこ
してぇ〜！
やーだよ
ボクも
チャーシュー
大好きだもんね
しゅーん
……
あ…
あれっ？
ズ
!!
ねぇ〜ん
お兄さぁん
オ・マ・ケ・してぇ〜
♥ ♥ ♥
お♥ね♥が♥い♥
はっ！
あっ！
なんか
増えてるぅ!!
はっはっはー
なるほどくんにも
分けてあげようねー
あ…
ありがと
便利だね
え!?
なにが？

17才の真宵ちゃんが
小2の九太くんと
はりあうのは
どうかと思うんだけど
ろっろろ

成歩堂…
遅くないか？
なにが？
矢張だよ
あっ
忘れてた
おまえね…
こいつを
探してこいよ
矢張！
ヒョッシー
えー
んなもん
いるわけ
ねえってよ
やーなこった
これは君が
今日までボクを
だまし続けてくれた
罰ゲームだよ！
わかるよな？
まぁ当然だな
行け行け
ずい
ううう…
とは言ったものの
あいつのことだ
はなはな
そうだな！
はなはな
どうせ今ごろは
女の子のところに
転がりこんでいるか
ヒョッシー
見たい！
ヒョッシー
見たい
……
ヒョッシー
見たぁい♥

うわーい
ヒョッシー!!
自分はタクシー
ドライバーじゃないっス
ったく！
イトノコ刑事
すみません
捜索願い
出しますよ
むう
……
おーい
矢張ー!!
やっぱり
くーん
ヒョッシー
どこぉ？
いたら
返事しろーっ！
矢張の
声だっ!!
おおおおおお…
なるほどぉ
なるほどぉ!!
おぉおおお～い！
ブラーン
ブラーン
あちょっ
わーい！
楽しそう♥
おまえのせいだぞ
成歩堂ー!!
うわーっ！
ごめんーっ!!
やっぱりくん!!
次かわってぇ～♥

2001

逆転裁判

はじめての逆転
逆転姉妹
逆転のトノサマン
逆転、そしてサヨナラ

2002

逆転裁判2

焦われた逆転
再会、そして逆転
逆転サーカス
ぐらば、逆転

2004

逆転裁判3

思い出の逆転
盗まれた逆転
逆転のレシピ
始まりの逆転
華麗なる逆転

また、新しい逆転がはじまる……

2005

逆転裁判 蘇る逆転

はじめての逆転
逆転姉妹
逆転のトノサマン
逆転、そしてサヨナラ
蘇る逆転

そして……

逆転裁判4

新しい『逆転裁判』へ
松川プロデューサーへの5つのクエスチョン

Q 今回、逆転裁判4の発売が1年以上延期されましたが、その理由を教えてください。

A まだ企業秘密です。今後、いろいろな情報を追って[redacted]

Q 新しいキャラクターがたくさん登場しますが、どんな作品にしようと考えていますか？

A あくまで「逆転裁判」ですミステリーとしての面白さ、キャラクターの個性を活かしつつ、いろいろと新しいことに挑戦していきます。

Q 前作から引き継いだものはありますか？

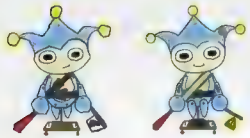
A 「4」に全力投球させてください！

Q 逆転裁判の3作目までのシリーズはどうなりましたか？

A 「逆転裁判」の「4」です。「蘇る逆転」は「1と2」を繋ぐ話です。「4」は4番目の「逆転裁判」にしたいと考えています。

Q 発売を待ちわびているファンにひと言お願いします。

A 予定よりかなり早く発表させていただきました。制作頑張っています。ご期待下さい！



作：カプコン制作

ゲーム内容についての電話によるお問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

カプコン完璧攻略シリーズ ㊼

逆転裁判　蘇る逆転　真相解明マニュアル

2005年11月15日　第1刷発行

編著　株式会社レッカ社
発行者　佐藤俊行
発行所　株式会社双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
電話 03-5261-4818
http://www.futabasha.co.jp/
（上記URLにて双葉社の書籍・コミックが購入できます）
印刷所　三晃印刷株式会社

Editor　鈴木康道　石原丈（株式会社レッカ社）
Writer　山下ひかり
荻原俊人（ディスカス）
寺川修平
Co-operation　野村晶瑞
Designer　和知久仁子　株式会社明昌堂
Comic　スエカネクミコ
Photo　武田トオル
Design Management　Design-Office OURS
Special Thanks　松川美苗（株式会社カプコン）
巧舟（株式会社カプコン）
迪和也（株式会社カプコン）

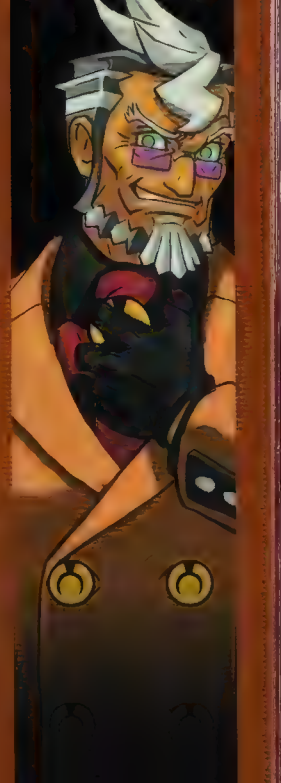
©CAPCOM CO., LTD. 2001, 2005 ALL RIGHTS RESERVED
©FUTABASHA Printed in Japan　無・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示してあります。
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

ISBN4-575-18445-1 C0076

解明編

GYAKUTEN SAIBAN
PHOENIX WRIGHT
Investigate into the TRUTH

第5話終了後の真のエンディング
まで導く完全フローチャートを、
全話分一挙に紹介。捜査・法廷パ
ートの細かい手順までひと目でわ
かるはず。また、各シナリオご
との、最終的な関係性がわかる人
物相関図も掲載。模様じなので、
カッターやハサミで丁寧に
ください。



攻略フローチャート

ここでは探偵パートおよび法廷パートの全フローチャートを紹介していく。選択肢の中から発言や行動を選ぶものは赤で、証拠品の登録・更新については青で、「→と会話」はすべての会話を行うことを示している。

※証拠品および人物ファイルが登録される場合は「登録」更新される場合は「更新」と表記している。

※この「攻略フローチャート」は、ネタバレの塊で、全ページではありません。

第1話　はじめての逆転

探偵パート　第一部

開廷ブロック

最初に入る

最初に入る

事件現場

現場入口

現場奥

現場奥

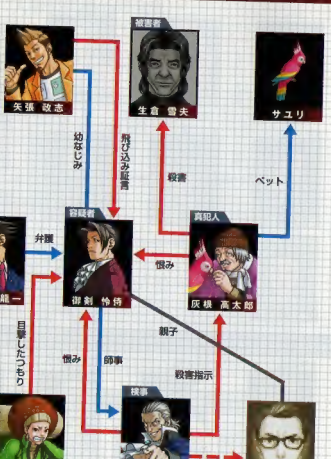
現場奥

開幕 開幕背景
・赤鯨と会話
・調べる 赤鯨
・調べる 船長室
・調べる 船員室
・調べる 倉庫
・調べる 機関室
・調べる 食堂
・調べる 船長室
・調べる 船員室
・調べる 倉庫
・調べる 機関室
・調べる 食堂
・調べる 船長室
・調べる 船員室
・調べる 倉庫
・調べる 機関室
・調べる 食堂
開幕 背景 エントランス
開幕 赤鯨と会話
開幕 背景 エントランス
開幕 背景 エントランス
開幕 背景 エントランス

解明開始
トメサマン・スピアーが凶器でないという意見に…
→きっけき！トメサマン・スピアー
聞時間目
トメサマン・スピアーがどこで作られたのか？
→きっけき！トメサマン・スピアー
→きっけき！ナプロさんの証言
→きっけき！ナプロさんのカメラ
→きっけき！ナプロさんのカメラ
→きっけき！ナプロさんのカメラ

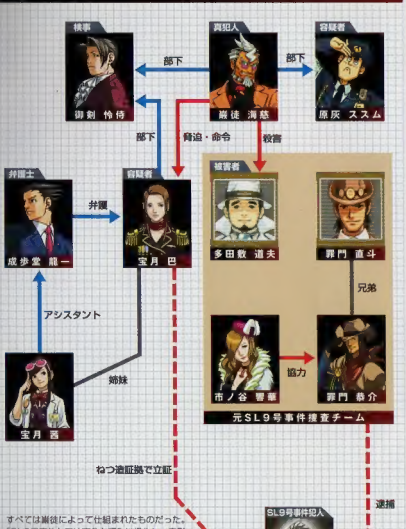
■継続型の場合
■成歩堂くん、この証人の名前を教えてください。
A：真宵 美生院
■成歩堂
■成歩堂
■成歩堂

第1話　逆転、そしてサヨナラ



すべての因縁は15年前、裁判所内で弁護士・御剣信が殺害された「DL6号事件」に集約していく。生倉雪夫殺害で御剣が容疑をかけられたのは、狩魔豪が15年前に自身が担当した事件の恨みを晴らすために仕掛けた罠だった。当時、狩魔は裁判では勝ったものの、御剣信により証拠のねつ造を暴かれ、完璧な立証を傷つけられたのだ。そして裁判所職員だった灰根高太郎は事件で自分に罪を被せた御剣信とその息子・怜侍、さらには敵し弁護をした生倉雪夫弁護士を恨み、狩魔豪が真犯人とは知らずに、そのシナリオに乗ってしまったのだった。

第3話　蘇る逆転



すべては腐徒によって仕組まれたものだった。「SL9号事件」では事件を巧みに操作し、裁判長と罪門直斗を殺害。証拠品をねつ造し、西の犯行に見せることで、巴を黒のまま に置れるようにした。警察捜査へと昇進する一方で、検事局を掌握するために巴を検事へと転進させた。また、事件に関わった捜査官たちを殺害させて予防線も張った。今回の事件では、「SL9号事件」の証拠品の申し送りを拒否する多田数を殺害、宝月巴を脅迫して犯行の事後処理をさせ、多田数殺害の犯人として、ウソの自供をさせた。

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005 ALL RIGHTS RESERVED

解明編

GYAKUTEN SAIBAN PHOENIX WRIGHT Investigate into the TRUTH